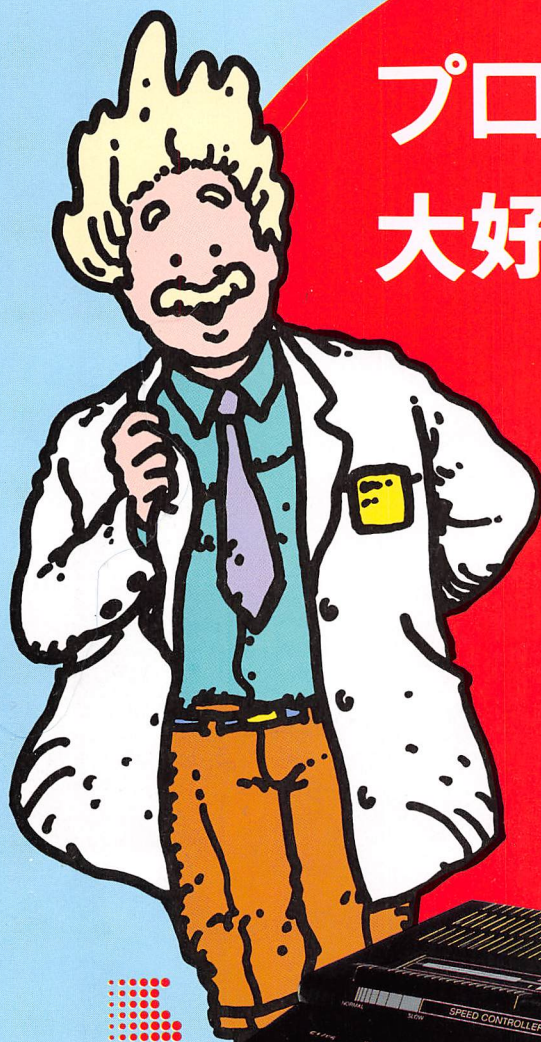
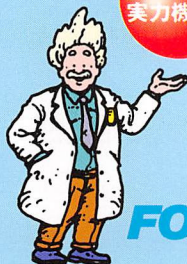
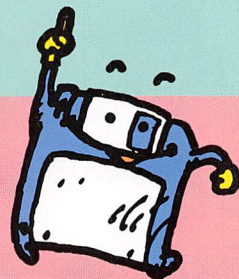
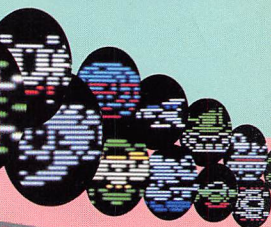
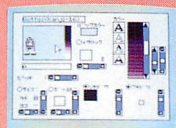
平成元年5月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第5号(通巻26号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
5
新連載開始!
1989/MAY/400YEN
●LIST
ゲームプログラム9本!
●NEW
プロ野球ファミリースタジアム
メンバーシップゴルフ
ラプラスの魔
時空の花嫁
ディガンの魔石
怨霊戦記
パチプロ伝説
デリンジャー
モンモンモンスター
ディスクステーション4号
マスター・オブ・モンスターズ マップコレクション
デュアルターゲット 第4のユニット3
●新連載
その1・BASICピクニック
その2・記憶のラビリンス
その3・スーパーデータ学
●㊙情報満載
《第2回激ペナ大会・全国版 春の選抜出場チーム決定!》
ゲーム十字軍
●ATTACK
魂斗羅(コントラ)
ぎゅわんぶらあ自己中心派2

SONY
プログラミング
大好きなキミへ。
ソニーからの
贈り物である。
Q1:ハカセ、
「おしゃべりMSX」
とは何ですか?
Q3:ハカセ、
ゲームデータ集は
どう使えるの?
FDD
HB-F1XDJ
MSX界の
実力機だ!
大好評
発売中!
FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる
It's a Sony

ではF1ツールディスクIIの全てをご紹介いたそう。

A1:キミの声がパソコンの音声になる、「MSX VOICE RECORDER」のことである。

ラジカセをパソコンに接続するだけで、自分の声を、パソコン上で再生できる。しかも、その声をディスクに記憶することもできるんだ。早口・ゆっくり・逆転再生も可能だ。BASIC上で使えるから、パソコンが人の声でしゃべったり、朝、女の子の声で起きたり、自分の声が出るゲームをつくったり、できる。逆転再生を使えば『さかさことばゲーム』でも遊べるのだ。また、「オ☆ハ☆ヨ☆ウ」「はっぴー」とかおもしろ言葉のサンプル集もついとる。これが「MSX VOICE RECORD-ER」である。よろしいかな?

Q2:ハカセ、グラフィックエディターがバージョンアップしたって、本当?

A2:本当だ。自分のオリジナルCGをカラーでハードコピーできる「グラフィックエディターVer.2.0」である。

スゴイ! カラープリンタ(HBP-F1C)対応にバージョンアップ。だから自作イラストなど、いろいろカラーでハードコピー可能になったのだぞ。MSX-JE対応にもなったから、CG中にカッコヨク漢字でタイトルを入れるのもOKだ。

新発売! サーマルカラー漢字プリンタ HBP-F1C 標準価格 49,800円(税別)

A3:いろんなキャラや「ドラクエ」などおなじみのゲームタイトル曲を、自分のオリジナルゲームに入れられるのである。

F1XDJで好評のスプライトエディターのデータ集がついたのである。いろいろなキャラクター約40種類を自作ゲームに登場させることが可能になった。そしてFM音源対応効果音集だ。爆発音・レーザー音・サイレン・電話のベル音などの効果音集と、おなじみのゲームのタイトル曲集(「ドラゴンクエスト」エニックス/「グラディウスII」コナミ/「トップランディング」「バブルボブル」タイトー/「ドラゴンスピリット」ナムコ)がついておる。データ集を駆使すれば、自作ゲームはもっと面白くなる。理解できたかな?

Q4:ハカセ、もう、これだけ?

A4:とんでもない。自然画ライブラリー集を忘れてもらっては困る。

MSX2+の1.9万色の自然画モードを使った「自然画ライブラリー集」もついておる。疲れたときに目を休めるBGVに使いたまえ。ホッとすると同時に、自然画の美しさにハッとするであろう。

プレゼントしよう! F1ツールディスクII!!

(期間:'89年2月21日〜4月20日)

HB-F1XDJ、またはカラープリンタHBP-F1Cを購入してくれた諸君に、進呈いたそう!!! (くわしくは、店頭でお問い合わせ下さい)

クリエイティブパソコン F1XDJ

MSX2+ HB-F1XDJ 標準価格 69,800円(税別)

1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ

「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。

2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

この誌面に掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。

みんなの人気者「ホワッツ・マイケル」がゲームになって新登場。
ポッポ誘拐事件を解決するべく、捜査に出かける探偵マイケル。
ポッポ誘拐の真相とは何なのか。と話は続きます。
ゲームが終わった後にはじまる「マイケル劇場」。そしてその後にも………。
最初から最後まで楽しめる「ホワッツ・マイケル」
あなたはポッポとまた会うことができるだろうか。

アドベンチャーゲーム

What's Michael?
ホワッツ マイケル

MSX2版開発中!

MSX 2 S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源
(内蔵PSGにも対応)
3.5″ディスク版 ¥7,800

© 小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

Photo by Katsuhiko Tokunaga

1. プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2. 1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3. 世界各国の主要兵器121種類。
4. S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。

■好評発売中■ MSX 2 MEGA ROM S-RAM対応

●MSX2 ROM版 2メガロム・S-RAM付……………………¥8.800

シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

© 1988 SYSTEMSOFT CORP.

■好評発売中■

●MSX2 3.5″ディスク版……………………¥7,800

●MSX2 ROM版(4メガロム)……………………¥7,800

MSX 2 S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源
(内蔵PSGにも対応)

●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
●結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇
～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

MSX2+ユーザー必見!!
映画きまぐれオレンジ★ロード「あの日にかえりたい」で使用したイラスト等をなんとそのまま自然色でコンピュータグラフィックに再現しました。

■好評発売中■
●MSX2 3.5″ディスク版(MSX2+対応)……………………¥7,800

MSX 2+ MSX 2 S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源
(内蔵PSGにも対応)
ジョイスティック対応
●オレンジ★ロード・ステッカー&カセットレーベル(4種)付

アドベンチャーゲーム

きまぐれオレンジ★ロード
～夏のミラージュ～

©まつもと泉/集英社・日本テレビ・東宝

※表示価格に消費税は含まれておりません。

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

MSX・FAN 5

CONTENTS 1989 MAY

©片山まさゆき/講談社/ヤングマガジン

本書に関するお問い合わせは ☎03-431-1627へ

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN・ATTACK

「ぎゅわん自己」の前に「ぎゅわん自己」なし！

ぎゅわんぶらあ 自己中心派2 自称！強豪雀士編

麻雀ゲームの新機軸として、個性派雀士を登場させて話題をさらった『ぎゅわん自己』に早くも『2』が出た。前作をはるかに上回る面白さを解剖、用語事典も力作だから読めよ！

ゲームアーツ
☎03-984-1136
4月21日発売

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価　格	6,800円

PART 1 究極の強運男「勝ち過ぎの金蔵」からタコ友の会会長「片ちん大王」まで！

個性派雀士16人のそろいぶみだっ！

↑これが16人のこりない雀士たちだ

麻雀というゲームは面白い。始めから結論をいってしまうとミもフタもないが確かに面白い。運と実力とカンのバランスが絶妙で、いつでもスリルとサスペンスの連続である。いい手ができても上がれるとは限らないし、最低のハイパイが高手に育ったりする。だが、ゲームとしての楽しさには限度がある。麻雀の楽しさを高めているもうひとつの要素は、自分の他に3人のメンバーがいるということで、これがないと麻雀は単にツモっては切るという単純作業になってしまう。相手の打ち筋、性格、腕、ツキ、それにその場の状況が微妙にブレンドされて、えもいえぬ偶然性の中から面白さが現出するのである。そして、その場その場でシャミセン(出まかせをいって、相手をかくらんさせること)をひいたり、それを間に受けたふりをしたり、というコミュニケーションが麻雀の楽しみを倍増させ、深みを与えているのである。

MSXの麻雀ゲームでは、相手は、MSXである。だがそう思って遊んでるとちっとも面白くない。やはり、相手の打ち手に個性があって、本当にそのキャラと麻雀をしているような気分にさせてくれないとつまらない。そういった相手キャラの個性化を極端におし進めたのが、この『ぎゅわん自己』シリーズである。とにかく、ツキアリモードでの牌の流れまで操作してそのキャラにあった麻雀をさせる、という過激なシカケも含めて、ゲームとしてこれだけ楽しめる麻雀ソフトは他に例を見ない。しかも、そのキャラは片山まさゆき氏の同題のコミックから生み出されたもので、ただでさえ個性的な雀士キャラを事前に知っている、というのも大きな魅力だ。登場キャラについては、11ページからの攻略法を見てもらうことにして、まずは『ぎゅわん自己2』の基本的な遊び方、特徴を紹介していくことにしよう。なお、タコ討伐戦と、勝ち抜き戦は前作の『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を持っていないとプレイできない。

▶フリー対戦
勝ち抜き戦
タコ討伐戦

←3つのモード。下の2つは前作が必要だよ

↑このルールは変えられない

PART 2

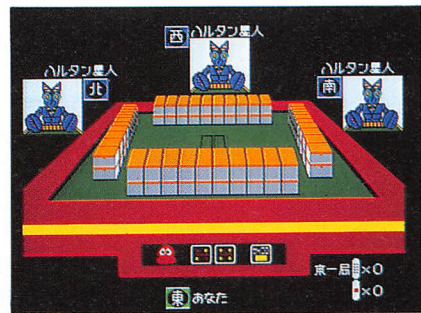
『2』を買うなら、ついでに前作『ぎゅわん自己』も買っておきたい！

『1』とセットで『2』が100倍楽しめる！

まずはフリー対戦モード。これは、この『ぎゅわん自己2』のみでできる。『ぎゅわん自己2』だけだと16人。前作も持っていると、12を合わせて28人の雀士を3人選んで対戦するモードだ。

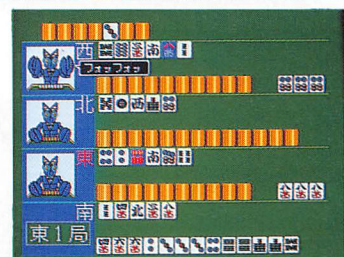
このモードでは、ルールを選ぶことができる。イッパツありかなしか、ドボンありかなしかで、イッパツ、ドボンの用語については、「麻雀用語事典」を見てもらおう。後は、ルールというのではないが、ツキあり、ツキなしのどちらかを選べる。このツキありモードがある意味で、このゲームのガンモクである。各雀士は、ポンやチーしまくるもの、タンヤオしか狙わないもの、チンイツばかり上がるものといろんなタイプがいる。ふつうの現実の世界でもそうだが、このゲームではかなり極端である。しかし、そういうクセのある雀士に公平に、まったくのランダムで牌を与えていると、そのキャラに向かない手を作らざるを得なくなる。そうすると全然上がれなくなる。だからコンピュータのほうで牌の流れを操作するのだ。「なーんだ、インチキじゃないか」といわないでほしい。ここがこのゲームのいいところなのだ。各雀士にはツイてるかツイていないかで、その牌の流れが決まってくる。ついていると、そのキャラに合った牌が流れてくる。そのツキをいかにくずすか、というのが、このツキアリモードでの楽しみだ。各キャラのツキのくずし方は、イコール攻略法で、そっちを参照してほしい。逆にツキなしモードでは一切牌の操作はない。実力だけの世界。

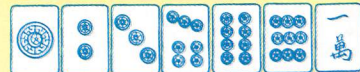
もちろん、ここでも各雀士の個性は出る。一通狙いの森田健作は一通でくるし、ハルタン星人はタンヤオ狙いにくる。もうひとつオープンモードというのは、ゲーム中に切りかえるものだが、他の3人の手牌を見ることができる。人の打ち方を見るのも、上達への近道である。

あとは指導モードというのがある。メンバーを選ぶときに指導者を選んでおくと、プレイ中に、その人からのアドバイスを受けられる。これがまた楽しみだったりする。

オレはウルトラマンかっ！

あー、つきあってらんない！

リーソクツモタンヤオ、スペシウムマンガン！

パソコン版ではウラ技だったハルタン星人「分裂の術」が表ワザに。全員ハルタン星人！

—FAN特製！『ぎゅわん自己』準拠—

実用 麻雀用語事典

凡例および注意

麻雀はもともと4人で遊ぶものであって、MSXを相手にやるものではない。実戦の経験をしろ、とは決していわないが、実戦の経験があったほうが、麻雀ゲームは楽しいことは確か。しかし、中学生や高校生が麻雀をやるのもナニである。それでは、というわけで、ここでは実戦で使われる麻雀用語を解説してみた。ほとんどは正式の呼び名には従わず、ふつう一般に使われる語を見出しに立て、解説中にもややこしい漢字はなるべくさけた。麻雀用語は、元来は全部中国語であったが、日本に移入されてからかなりの年月が経ているため、日本化されたものが多い。すべてカタカナでも表示できるほどのものだが、それも過激に過ぎると考え、適当に漢字を使った。基準は一切ない。気分だけである。あしからず。役の種類、役満の種類などは『ぎゅわん自己』のマニュアルを参照してほしい。〔 〕内の名は名詞、ルはルール、動は動詞、間は間投詞、ぎⅠ、ぎⅡはそれぞれ『ぎゅわん自己』のⅠ、2に出てくる言葉という意味。

あたま【頭】〔名〕雀頭(じゃんとう)のこと。一般的な手では、4つのメンツとトイツのアタマが必要。

あっちょんぶりけ【アッチョンブリケ】〔間・ぎII〕ブラックザンクが振り込んだ時に発する言葉。

ありあり【有り有り】〔名・ル〕クイタン、後ヅケ、形式テンパイなど、なんでもありのルール。かんさき参照。

あんこう【アンコウ・暗刻】〔名〕同じパイが3つそろったものをコウツ(刻子)というのだが、それをポンなどをしないで、手ハイで持っているのをアンコウという。アンコという人が多い。ポンしたものはミンコウ(明刻)というが、こんな言葉を使う人はめったにいない。

あんぱい【アンパイ・安牌】〔名〕相手がリーチをかけた場合や、大きなテをテンパッていそうな場合に、このパイなら安全だっ！ というハイのこと。アンパイの代表はゲンブツで、これは相手のきったハイそのもの。絶対に当たれない。あるいは、リーチ後に他の人が切ったハイ。あるいは、サンゲンパイやカゼパイなどで、他の人がポンした残りの1パイなどは、相手が国士無双でもやってない限り安全だ。こういうハイがない時は、スジ、カベなどに頼る。

いーしゃんてん【イーシャンテン・一向聴】〔名〕あと1パイ来れば、テンパるという状態。2ハイなら、リャンシャンテン、以降、サンシャンテン、スーシャンテンと続く。

いくらはらうだか？【いくら払うだか？】〔間〕勝ち過ぎの金蔵がふり込んだ時にいうセリフ。金蔵が強いのはハイパイが極端にいいからで、実力はまったくないのだ。

いっぱつ【イッパツ・一発】〔名・ル〕リーチをかけて、1順目で当たりハイが出た場合、あるいは最初のツモでツモった場合をイッパツという。イーハン(1翻)。

いらねー【いらねー】〔間・ぎII〕ツモってきたハイが不要ハイだった時にいう言葉。片ちん大王が使う。特に、相手がリーチをかけてきた時に「アンパイ」「スジ」などとまじって、この言葉を使うと、「当たろうと何しようと関係ないもんね。オレは勝手に麻雀やってるもんね」という自己主張のセリフになる。

うら【ウラ・裏】〔名〕ウラドラのこと。「ウラ3！」などと使う。

うらすじ【ウラスジ・裏スジ】〔名〕スジの項参照。

うらどら【ウラドラ】〔名〕リーチをかけると、ふつうのドラの他に、ドラの下のハイもドラになる。これがあることを「ウラドラがのった」という。これ目当てにリーチをかける雀士は後を絶たない。

おや【親】〔名〕麻雀では、4人のうち1人が親になり、その親を中心にゲームが進められる。といっても、ポーカーやおいちょかぶほど、親と子には差はない。親は全員で回り持ちになるからだ。ただ親で上がると、子の1.5倍の得点を得られるため、親のときにいかに多く上がるかが、トップをとるのに大きくかかわってく

PART 3 タコにつくかアンチタコにつくか、心して決めーいっ!

『ぎゅわん自己2』の華、今夜も徹夜でタコ討伐戦!

さて、タコ討伐戦である。これは前作のカードリッジをスロットの2に差し込んでいないとプレイできない。プレイヤーはタコ側、アンチタコ側のどちらかについて、東京の各「場所」を制覇(せいは)、敵をほろぼすのである。まっ、初めは素直にアンチタコ側について、タコを討伐するほうがいいだろう。

タコ側プレイヤーは全12人。下北沢から、池袋までの拠点にいるわけで、これをプレイヤーがアンチタコ側のメンバーを1か所につき1人ずつ連れて2対2で闘うのだ。勝負は半荘終了時に、2人ずつの合計得点の上下で決める。だからプレイヤーがラスを食っても、パートナーの力で勝ってしまうなんてこともある。もちろんタコ側についたときも同様。最初は下北沢か池袋でキマリだが、2番目からはどの順で攻略してもいい。右ページに、各攻略地での相手キャラと、おすすめできるパートナーを表にしてあるので参考にしてほしい。アンチタコについた場合は勝ち過ぎの金蔵。タコ側についたときはゴッドハンド、持杉ドラ夫が強敵になるので、これらのキャラと当たるときになるべく強めのキャラを連れていきたい。

アンチタコについてプレイした場合は、これだけでは終わらないというウワサもある。ぜひチャレンジされたし!

ここは、全自動あたりで

金蔵相手にマスターを使ったら大失敗!

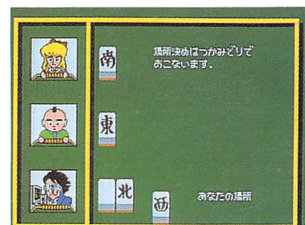
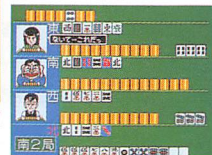
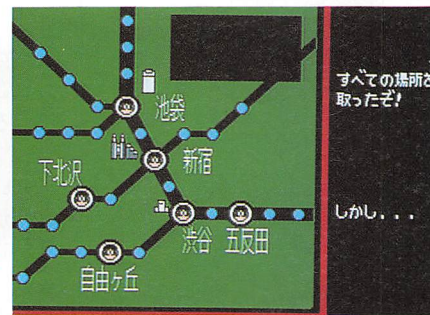
ソニー君も要所では使いたい

アンチタコの場合は、本拠地下北沢から。逆だと池袋からだ。

次は哭きのカバとかおりちゃん。

カリフォルニアレディーも味方にすれば心強い

バッドハンドとモリケンなら楽勝だ

ゴッドハンドを味方にすれば、何もしなくてもいい

やっぱりドラ夫で東京制覇……、と思ったら……

る。逆に相手の親をいかにして流すか、というのも親以外のメンバーの大きな関心事であり、ゲーム全体の流れを左右する。

おやっぱね【親っパネ】〔名〕親のハネマンのこと。子のハネマンは1万2千点だから、その1.5倍で、1万8千点。初めに持っている点数が2万5千点だから、これがいかに強力かわかるだろう。序盤に、こんなのをくらったら、後はラスを逃れるために努力するしかなくなる。

か **ぜ【カゼ・風】**〔名〕麻雀には、東南西北という風がある。まず、親が東、その右どなりが南、その次が西というふうに、各自の風というものがある。この自分の風のハイはその人にとってだけ、役のつくハイになる。例えば、北の人は、北を3枚集めると、これだけでイーハン(1翻)つく。また、一般に行われる、ハンチャンでは、東場では東が、南場では南がそれぞれ、どの人にとっても役のつくハイになる。だから、東場で親の人は、東を3枚集めるか、ポンすると、それだけでリャンハン(2翻)つくことになる。これをダブ東、南場の南の場合にダブ南という。自分にとって役に立たない風ハイをオタ風という。これをアタマにしても、平和(ピンフ)になる。

かぞえやくまん【数え役満】〔名〕ふつうの手でも、役満と同じ点数に達するもの。13翻に達すれば、数え役満になる。例えば、リーチ一発ツモ、タテチン、3アンコウ、ドラ3。

かたい【カタイ】〔間〕なかなかふり込まない人をカタイ人という表現をする。リーチをかけても、安パイしか切らない人に「かたい」といって、相手の労をねぎらうとともに「なかなか麻雀がおじょうずですね」という、ある種のほめ言葉として使う。

かたやままさゆき【片山まさゆき】『ぎゅわんぶらあ自己中心派』(マンガ)の作者。最近、念願の自分の雀荘「ミスチョイス」を作った。

かべ【カベ・壁】〔名・間〕相手にリーチをかけられた場合、完全に安全な安パイばかりを捨てるわけにもいかない。スジにしてもしかり。そこでカベの活用となる。これは、例えば手に4ピンを3枚持っていて、さらに場に1枚きれているような場合、相手は4ピンを持っているはずがないので、両面待ちの場合には、絶対に36ピンの待ちはあり得ないという考え方だ。もちろん、シャボや、タンキの場合は、この考え方は通用しない。この場合のように、4枚すべてがわかっていなくても、3枚持っている、あるいは場に切れているという場合でも、カベと考えられる。もちろん相手が持っている可能性はあるが、1枚しかないので確率が低いと考えるのである。この場合は「ワンチャンス!」といういい方をすることもある。逆に、4ピンが3枚きれている状態で36ピンでリーチをかければ、非常に出る可能性が高いといえる。

かん【カン・槓】〔名〕同じハイを4枚集めると、カンできる。手の内で4枚集めれば、暗槓(アンカン)、ポンしたハイをもう1枚持ってくるか、あるいはすでにアンコウで持っていて、他の人から4枚目が出れば、明槓(ミンカン)になる。カンをすると、ドラが1枚増えるので、やたらカンを好む人がいる(オクトパシーふみなど)。

かんづも【カンヅモ】〔名〕リンシャンカイホウ(嶺上開花)のこと。カンをすると、山の端から1枚ツモることができる。もし、カンした時点で、テンパっていて、このツモでアガリになった場合をいう。イーハン(1翻)上がる。

かんどら【カンドラ】〔名〕カンをしてふえるドラのこと。このウラもドラにする場合が多く、カンウラという。

かんぶり【カンブリ・カン振り】〔名〕リンシャンカイホウは自分でツモるからイーハンあがっていいのだが、カンをしてツモった時に捨てたハイ(そのものでも、入れかえた場合でも)が、他の人の当たりハイだった場合、やはりイーハンふえる。麻雀をやってるとショックなことは数知れないが、これはかなりダメージが大きい。すべて自分のせいだから、人に責任転嫁できないからだ。

き **もちいい【気持ちいい】**〔間・ぎII〕ババプロがチンイツを上がった時にいう言葉。確かに、チンイツを始め、あざやかで高い手を上がったときは気持ちいい。大きい手は、しかし上がったときの効果は大きいが、なかなか上がれない。大物手ばかり狙う人は、トップをとりにくい。クリスチーネ・Mもその傾向あり。

け **いてん【ケイテン・形聴】**〔名〕形式テンパイのこと。流局になった場合、テンパッていないと、ノーテンバップを払わなくてはいけない。1人だけノーテンの場合は他の3人に千点ずつ、2人ノーテンの場合は、1人につき千5百点、3人ノーテンの場合は、テンパッてる人に3人が千点ずつを出す。このノーテンをさけるために、上がれはしないが、形だけはテンパイの形をとっても、テンパイとみなすルールがある。これは採用するかどうかを事前に決めておくこと。『ぎゅわん自己』シリーズの雀荘ミスチョイスでは認めている。

さ **くさくるーる【さくさくルール】**〔名〕麻雀では、一般に東南場が終わったところで得点を計算するが、トップの人は最低でも3万1千点以上ないと西場に突入するというルールを守っている場合が多い(あるいは3万1千百点)。これを西入(シャーニュウ)というが、時間がかかりすぎるということで、何点でもトップはトップということにし、他にもテンパッていなければ、南場でもオーラスでも親が流れる、というルールがさくさくルールである。これにドボンルール、アリアリを組み合わせると、スピーディーなゲーム運びが期待できる。

タコ討伐隊必殺攻略法

誰(つれていく人)をどこに送り込むか

攻撃側	アンチタコ側	タコ側
池　袋	ドラ夫	バッドハンド
新　宿	迷彩レディー、ソニー君	タコ宮内
渋　谷	誰でもいいんではないか？	ハルタン星人
五反田	ゴッドハンド	哭きのカバ
自由ヶ丘	北家拳士郎、律見江ミエ	E.T.
下北沢	全自動の狼	勝ち過ぎの金蔵

★注意　これは、あくまでも目安です。

攻略地ごとの敵側キャラクター

守備側	アンチタコ側	タコ側
池袋	クリスチーネ・M、貧乏おやじ	勝ち過ぎの金蔵、オクトパシーふみ
新宿	謎のじいさん、ソニー君	タコ宮内、クララ
渋谷	律見江ミエ、北家拳士郎	ブラックザンク、CLFレディー
五反田	ゴッドハンド、迷彩レディー	ハルタン星人、ヤーメネータ
自由ヶ丘	中島ハコ、全自動の狼	哭きのカバ、かおりちゃん
下北沢	持杉ドラ夫、店野マス太	森田健作、バッドハンド

念願の雀荘をオープンしてしまった片山まさゆき氏
店の名前は当然「ミスチョイス」

あの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の生みの親、片山まさゆき氏がついに念願の雀荘を開いてしまった。マンガの中の雀荘「ミスチョイス」があるとおぼしき下北沢のすぐ近くの明大前という京王線の駅の近くに、現実の「ミスチョイス」を作ってしまったのだ。その雀荘がさっすが片ちん大王、じゃなかった片山氏、とってもおしゃれな場所で、雀荘という言葉がにつかわしくない。プールバーみたいなのだ。フローリングの床に、ボーズのスピーカー、天井からつるされた、タングステンの照明など、どれをとってもプールバー。ただ、そこにあるのがビリヤード台じゃなくて、雀卓だという違いだけ。専用のバーカウンターもあって、20才以上の人はここでお酒を飲むこともできる。会員には、磁気カードが与えられ、成績などもコンピュータで管理している、というのもイマっぽくていい。お店の人もマスター他若い人ばかりで、雀荘のおじさんとかいうイメージじゃない。お茶を運んでくれるのはみんな若い女性。「これでもうけるとかじゃなくて『ぎゅわん自己』の世界を現実にしたまで。理想の雀荘を作りたかった」と語る片山氏も満足げなのであった。

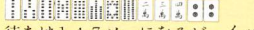
↑ねーっ！　おしゃれなお店でしょ。左が片山氏

さんげんぱい【サンゲンパイ・三元牌】〔名〕白發中の各ハイのこと。これらは、カゼパイと違い、いつでもだれでも、ポン、またはアンコで持っていれば役になる。3つとも3枚ずつ集めると、大三元(ダイサンゲン)、どれかひとつがトイツなら小三元(ショウサンゲン＝スーハン・4翻)の手になる。役満のことはヌキにしても、利用価値が高いハイなので、ハイパイ時に1枚だけあるような時は処理に困る。もう1枚持って来て、自分でポンできるかもしれないし、といってずーっと持っていると、他人のアタリハイになるかもしれない、というわけである。リーチなどがかかった場合、このサンゲンパイと、他の何かとのシャボなどの場合、サンゲンパイで振り込むとそれだけでイーハン(1翻)あがってしまうのでショックも大きいわけである。

さんまんてんがえし【三万点返し】〔名・ル〕一般に点棒は始め2万5千点持っているが、精算するときは、3万点を基準にすること。これは、トップをとった人に有利に働く。例えば、東家2万点(ラス)、南家2万2千点、西家2万6千点、北家3万2千点で終わった場合、東家は−10、南家−8、西家−4(ウマのない場合)となり、北家は自動的に+22となる。たった7千点かせいだだけである。ふつうは、これにウマ(ラスは−10、3位が−5、2位が+5など)がつくので、差はもっとひろがる。

しゅんつ【シュンツ・順子】〔名〕アンコウではなく2万3万4万などの数字がつながったメンツ(面子)のこと。麻雀の基本。

すじ【スジ・筋】〔名・問〕相手がリーチなどをかけてきたら、なるべく振り込みたくない。その場合に頼りにするのは現物、カベなどだが、スジも頼りになる。これは、相手がリャンメンマチ(二面待ち)をしていることを前提にしている。例えば、相手が4ピンを切っていれば、47ピンの待ちはないから、7ピンは通る、というもの。もちろん、89ピンと持っていて、ペンチーピンの待ちということもあるので万全とはいえないが。逆に、わざと4ピンをきっておいて7ピンで待つと、出やすいわけである。これをひっかけという。実戦では、相手は、そう簡単に振り込んでくれないので、この手のひっかけはよく使われる。

逆に、ウラスジというのは、危険なハイを当てるのに役立つ。例えば46ピンと持っていて、3ピンを持ってくれば、6ピンを切って、25ピンのリャンメンにきりかえるケースが多い。だから、相手のカワ(捨てハイ)に6ピンがあれば、25ピンはウラスジになり、警戒の対象になる。この場合、リーチ寸前に同じことをすると、ソバテンになる。反則ではないが、待ちが見え見えというわけで、なるべくさけたい。

せんこうとうし【先行投資】〔名・ぎII〕ソニー君がドラをきる時いうセリフ。ソニー君は、サンシキなど、技巧的な手を作るので、ドラはジャマというわけだ。

ぜんじどう【全自動】〔名〕むかしは、すべて手積みでツミコミなどをやる人がいたり、そこまでいかなくとも、自分の山に何を積んだかを覚えて、有利に活用する人がいたが、今はこれができない。しかし、全自動には全自動なりの積み方の傾向はある。それを類推するのも上級者への近道である。

そばてん【ソバテン】ウラスジの項参照。

たこ【タコ】〔名・ぎＩII〕純然たる麻雀用語ではないが、ある意味で『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の鍵をにぎる言葉である。ひと言でいえば、ツキだけで麻雀を打つ人、ということになるが、個々の特徴を並べたてると、全体の流れがつかめない、あるいは故意に無視する。人のことを考えない。いま、自分が上がることしか頭にない、ということになろうか。4枚目のハイが出ると、反射的にカンをしたり、わき目もふらずチンイツに走ったり。だが、どんなに冷静で、うまいプレイヤーであっても一時的にタコになることがある。しかし、それこそが麻雀というゲームの一瞬の輝きであり、生命である、という考え方もできる。別にタコ打ちをすすめるわけではないが。このマンガの作者片山まさゆき氏がふだん冷静なプレイヤーであることはよく知られているが、その人がマンガに登場する数々のタコプレイヤーの描写にあれほどの愛情を注いでいるのを見ると、麻雀を面白くしているのは、節度のあるタコである、という感を強くせざるを得ない。もちろん、4人が4人とも、始終タコというのでは、最低の麻雀になる。だが、ある程度以上の実力を持ったプレイヤーが、冷静に打ち続けている最中、突然嵐のようにタコに走るというのが美しいのだ。秩序の中のカオスなのである。

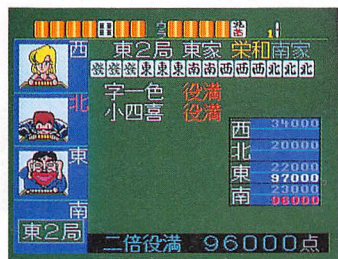
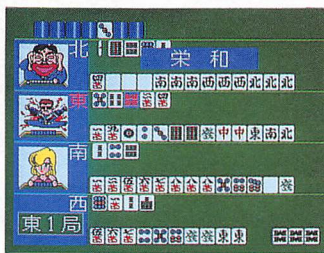
たてる【立てる】〔動〕面前で上がること。タテチン、タテホンなど、役が高くなるので立てるほうがいいのはだれでもわかっているが、ついないてしまう人が多い。もちろん、なかないと上がれない場合もあるので、状況によって立てるかなくかを選ぶのは個人の判断だが、必要以上にないてばかりいると、手作りもおろそかになり、いつもクイタンばかり、ということにもなりかねない。クララは、なかなか立てて上がれないので、立てない少女といわれる。

たかめ【高め】〔名〕例えば下のような手でリーチをかけた場合、

待ちは147ソーになるが、イッツーになるのは1ソーだけ、あとはただのリーチピンフにしかならない。この時、1ソーが出ると「高め！」といって上がる(もちろん、そうしなくてはいけないわけではないが)。逆に47ソーは安めで、しかたなさそうに「安め」とつぶやいて、ハイを倒そう。ドをつけて、ドタカメ！ドヤスメ！と叫ぶこともある。

PART 4 パリ＝ダカより過酷な14回戦勝ち抜きモード

実戦的「負けない麻雀」に徹して生き残れ！

最後は、勝ち抜き戦。これも前作を持っていないと遊べない。その代わり、前作のキャラ12人と合わせて28人ものメンバーと総当たりで戦えるのだから、これはすごいボリューム。ルールは、プレイヤーの他に3人のキャラが出てきてまず第1回戦。この半荘で上位2位までが次の2回戦へ進めるというもの。3回戦目は上位3人が決戦に進出、ここでトップをとれば、クリアだ。相手キャラの出現順序は右の表の通り4パターンある。ゲームスタート時に決まるわけである。もちろん、ツキアリで固定になっているので、相手を調子づかせると、上位2位どころかラスになるケースもしばしば。勝てないとどんどん熱くなってくるもので、そうなると、クララや謎のじいさんにまで負けることもあるからこわい。次ページからの攻略法をしっかりマスターして冷静に勝ち進んでいただきたい。

➡気分を変えて再チャレンジ！

➡まっ、このへんは楽勝でいきたい！

➡わーい、金蔵から役満を当ったぞ！

➡やっぱり金蔵は恐いよー！

⬅こんな手、ハッテやがる！

➡きたな金蔵！ 勝負だっ！

ぎゅわんぶらあ自己中心派MSX28人勝ち抜き戦

	パターン1	パターン2	パターン3	パターン4
1	貧乏おやじ かおりちゃん ブラックザンク	CLFレディー 店野マス太 森田健作	勝ち過ぎの金蔵 迷彩レディー ヤーメネーター	ハルタン星人 謎のじいさん クララ
2	ヤーメネーター CLFレディー	かおりちゃん 貧乏おやじ	クララ ソニー君	献血のお由紀 貧乏おやじ
3	店野マス太 中島ハコ	ヤーメネーター 片ちん大王	かおりちゃん 謎のじいさん	かおりちゃん ブラックザンク
4	森田健作 クララ	謎のじいさん ブラックザンク	バッドハンド 中島ハコ	ヤーメネーター CLFレディー
5	謎のじいさん バッドハンド	オクトパシーふみ 中島ハコ	クリスチーネ 全自動の狼	クリスチーネ 森田健作
6	ハルタン星人 献血のお由紀	律見江ミエ 迷彩レディー	ゴッドハンド E.T.	ゴッドハンド タコ宮内
7	オクトパシーふみ タコ宮内	ババプロ ハルタン星人	タコ宮内 北家拳士郎	律見江ミエ E.T.
8	全自動の狼 クリスチーネ	バッドハンド 献血のお由紀	哭きのカバ ハルタン星人	オクトパシーふみ 片ちん大王
9	ソニー君 勝ち過ぎの金蔵	タコ宮内 クララ	ブラックザンク 森田健作	北家拳士郎 ソニー君
10	北家拳士郎 哭きのカバ	勝ち過ぎの金蔵 クリスチーネ	CLFレディー 貧乏おやじ	迷彩レディー 勝ち過ぎの金蔵
11	ゴッドハンド 迷彩レディー	ソニー君 持杉ドラ夫	片ちん大王 持杉ドラ夫	ババプロ 店野マス太
12	E.T. 律見江ミエ	哭きのカバ 北家拳士郎	店野マス太 献血のお由紀	全自動の狼 中島ハコ
13	ババプロ 片ちん大王	E.T. 全自動の狼	オクトパシーふみ ババプロ	哭きのカバ バッドハンド
14	持杉ドラ夫	ゴッドハンド	律見江ミエ	持杉ドラ夫

ちー【チー・吃】〔名〕シュンツを、順番が前の人の切ったハイで完成させること。同じハイを他の人がポンした場合は、ポンのほうが強い。もちろん、ロンが一番強いのだが。

てんぱい】テンパイ・聴牌】〔名〕ロンでもツモでも、あと1パイで上がれる手のこと。

といつ【トイツ・対子】〔名〕同じハイが2枚あること。アタマとして絶対に必要。

どぼん【ドボン】〔名・ル〕ふつうのルールでは、東場、南場すべてを消化して半荘が修了するのだが、ドボンルールを採用していると、だれかがハコテン(点棒がなくなること)になると、その時点で半荘終了となる。

とっぷ【トップ】〔名・ル〕半荘終了時に一番点棒を持ってる人のこと。ゲーム途中でも、「いまトップだれ？」などともいう。

どら【ドラ】〔名・ル〕一般に本来のドラの他に、ウラドラ、カンドラ、カンウラなども含める。これを1枚持っているだけで、イーハン(1翻)ふえるのだからおいしい。だが、ドラを気にしすぎると、手がきゅうくつになる。かねあいがむずかしい。

なく【ナく・哭く】〔動〕ポン・チー・カン(ミンカン)などをすること。

なしなし【ナシナシ】〔名・ル〕アリアリの反対の完全先づけの名称。クイタンなし、後ヅケなしなど、本格的なルールだが、まれ。

のーてん【ノーテン】〔名〕テンパイしていないこと。ノーテンパイの略。

のみ【ノミ】〔名〕カゼハイ、サンゲンハイをないて、それだけで上がること。ドラもなく、千点という場合に「ノミ」と宣言する。

のる【ノル】〔動〕「ドラがノル」、などと使う。

はい【ハイ・牌】〔名〕麻雀を構成する最も基本的な道具。マンズ(ワンズ)、ピンズ、ソーズ、各9種4ハイずつで、108枚。東南西北白發中が各4枚で28枚。全部で136枚のハイを使う。

はいぱい【ハイパイ・配牌】〔名〕まだ何もツモらない状態の手ハイのこと。

ばっぷ【バップ】〔名〕チョンボをしたときのマンガン払い、ノーテンのときの罰金のこと。

はねる【ハネル】〔動〕ハネマンになってしまった、というニュアンス。マンガンだと思っていたのが、ウラドラがのったおかげでハネマンになった場合など、「ハネた！」という。

ぱーれんちゃん【パーレンチャン・八連荘】〔名・ル〕親が8回上がり続けでレンチャンすると、パーレンチャンになり、以後すべて役満扱いになる、という恐しいルール。

はん【ハン・翻】〔名〕役を数える単位。一般に4翻あるとマンガンになるが、正統的な計算方法では6翻ということになる。場に2翻ついている、ということである。

ふはね【フハネ】〔名〕点数計算の用語で、翻以外に上がり手の点数というのがあって、これの合計点で、得点が変わってくる。これがわからないと得点計算ができない。

ふぉっ【フォッ】〔名〕ハルタン星人語の、ポン、チー。

ふぉっ、ふぉっ【フォッ、フォッ】〔名〕ハルタン星人語のリーチ、ロン。

ふりこむ【振り込む】〔動〕自分の捨てハイを他人にロンされること。振り込むとツキが落ちるとされている。

ぽん【ポン・碰】〔名〕手ハイに同じハイが2つあるときに、他の人から出たハイをないてミンコウを作るもの。トイトイの流れから、ポンのことをトイという人もいる。

まち【待ち】〔名〕テンパイしたときの上がりハイのこと。34万とあれば25万のリャン面待ち。23456万とあれば、147万の3メン待ちとなる。単騎待ちは、頭がないとき、あるいはチートイのとき。46ソーとあれば、5ソーの間チャン。89ピンのように7ピン待ちのときが、ペンチャン。

めんつ【メンツ・面子】〔名〕シュンツ・アンコウなど、3枚で一組になったもの。上がるには、このメンツが4つなくてはならない。マージャンのメンバーのこともいう。「メンツが足りない。編集部に電話すれば、誰かいるかもしれない」というふうに使う。

やみてん【ヤミテン】〔名〕テンパイしても、リーチをかけずにだまっていること。ダマテンとも。

やく【ヤク・役】〔名〕ピンフ、タンヤオなどの上がり手の総称。役なしで上がるとチョンボ。

やすめ【安め】たかめ参照。

やくまん【ヤクマン・役満】〔名〕役満については、マニュアルを参照してください。親は、4万8千点、子で3万6千点。ダブルは、その倍。

りーち【リーチ】〔名〕メンゼンでテンパイしたときに、リーチをかけるとイーハン(1翻)あがる。ただし、ツモは当たりハイ以外ツモギリしなくてはならない。つまり、手を変えられない。ウラドラ、カンウラ、イッパツなどの特典があるので、人気がある。また、役なしでもリーチをかければ上がれる。

りーのみ【リーのみ】〔名〕リーチをかけて上がったが、役もなく、ドラものっていない状態。

りーぼう【リー棒】〔名〕リーチをかけるときは、場に千点を出す。この千点棒のこと。他の人が上がったら、この千点棒は上がった人のものになる。また流れた場合は、景品として次の回に上がった人のものになる。

りゅーきょく【流局】〔名〕だれも上がれずに、流れること。

ろん【ロン】〔名〕栄和(ロンホー)のこと。自分でツモるのではなく、他の人の捨てハイで当たること。

PART 5 「敵を知り、己を知らば百戦危うからず」っていうでしょ！

『ぎゅわんぶらあ自己中心派II』全キャラ徹底攻略法!!

1 勝ち過ぎの金蔵 ―超強運の役満男―

本名不明。100話、101話（7巻）『最強最後のツキ男』に登場。とにかく、配牌で三元パイ、風パイのアンコが3つはある。そんな手でリャンシャンテン。手に負えない。役満などは当たり前で、ダブル、トリプルもあるのだ。ドラ夫も手こずり、話が2回にもわたった男である。ふつうに戦ったのではまず勝ち目はない。まず、他のメンバーを選べる場合、いちばん楽なのはE.T.をひき入れるのだ。E.T.に振り込むと「イタイ？」と聞いてくるので、次の回だけゴッドハンド並みのツキになる。これを利用して、金蔵に当たるのである。もちろん、ツモっても待ちを変えてでも、金蔵から当たること。

次は、ハルタン星人。テンパイが早いので、金蔵を直撃してもらえるかもしれない。あまりおすすめできないが、バッドハンド、かおりちゃん、ヤーメネーター、クララなど出上がりタイプの雀士を入れるのも手。ここでも、自分で金蔵をねじふせようとしないで、少しひきょうなようだが、他の人に金蔵を直撃させて、ツキを落とすのがいい。もちろん、自分で直撃できればそれにこしたことはないが。ゴッドハンドを仲間にして、万点棒が飛びかうとんでもない荒れ場にするのも、ヤケクソともいえるが、いいかもしれない。とにかく負けて元々、お金を払うわけではないので、かきまぜ回すのがいい。ツモ上がりではダメだが、狙い撃ちで直撃すればこっちのもので、ノーテンリーチはするわ、振りまくるわでタコの本性を表してくる。でも、こんなにツキがあればいいなあと思う。役満は1回上がればトップをとれるのだ。なんとか、この金蔵のツキを分けてもらえないだろうか、と思うのは、いけないことなのだろうか。

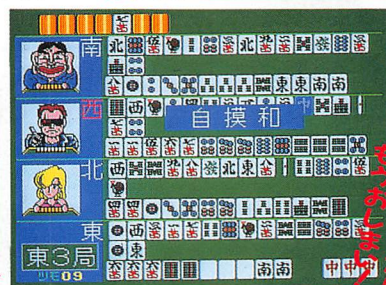
人物紹介中の巻数などは、講談社KCコミックスに準じている。よろしく。

おー、こわっ！

点数計算もできんのか、こいつっ！

ざまあみそ！

これは待ちハイがなくなってるノーテンリーチ

こんな手を作るようになったらもうおしまい！

こうなると、単なるタコなのですな！

2 全自動の狼 ―必殺コンピュータ雀士！ 気迫装置！―

本名不明。15話（2巻）『全自動の狼』に登場。ドラ夫と負けたほうが下北沢を去る、という勝負をする。すべてのデータをつめたコンピュータを武器にドラ夫を苦しめるが、最後はドラ夫の気迫ヅモに負ける。以降「気迫装置」を開発する。技術、運ともにトップクラス。ダマテンが多く、リーチは絶対に上がれると判断したときにしかかけない要注意人物だ。だが、確率のいい待ち、ピンフ系の2面、3面待ちなどが多いのでスジを見て打てば振り込むことはない。それ以外には特に穴らしい穴はないので、なんとしてでもマンガン以上を直撃、ツキを落としにいきたい。強敵だ。

気迫装置の効き目は？

マンガでは、気迫装置に続いて、「タコヅモ装置」なども開発している。

3 ヤーメネーター ―不死身のアンドロイド！ もう半荘！―

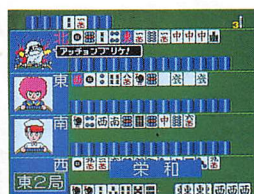
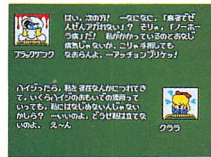
本名不明。86話（6巻）『ヤーメネーター』に登場。運も技術も中程度のまったくのザコキャラ。だが、他のタコプレイヤーと同様、人の手は見ない。常に勝負にくるのでノセると恐いというのはいうまでもない。とにかく何も考えていないから迷彩も何も通じないし、たまたま通ってばかりとかでリーチ合戦で負けたりすると、ショックが大きいのだ。この男に関しては、攻略法などというものは存在しない。負けたら困るが、めったには負けることもないだろうし、もう書きようもないので本当に困る。やい、ヤーメネーター何とかいってみろ。お前は、何のために麻雀やってるんだーっ！

ヤーメネーターもたまには上がる

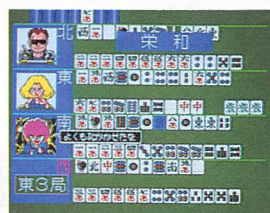
4 ブラックザンク ―患者より麻雀の外道医者！ アッチョンブリケ！―

本名同じ。16話（2巻）『白い虚塔』に登場。『地獄待総合病院』の外科医である。患者を集めて麻雀を打ち、手術をせがんでも勝つまでやってくれないというヒドイ医者だ。運、技術ともにろくなものではないが、絶対安パイなど持たずに、手を広くして打ってくるので、テンパイは早く、振り込むとあくまで攻めてくるようになるので油断はできない。

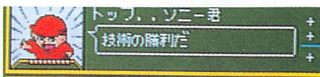
終盤、トップ目がないと見るとゴーインに国士無双などを狙ってくるので、万にひとつということもあり注意したい。

こんなのが名医だなんて、信じられん

出ました、得意の「アッチョンブリケ」

5 かおりちゃん ―暴牌族のつっぱり少女！ バリバリだぜ！―

本名積木かおり、通称かおりちゃん。30話(3巻)『配牌くずし』に登場。ただ突っ走ることしか知らない暴牌族に入っている。技術、運ともにたいしたことはないが、ツキだすとどんどん高目を狙って、ダマでマンガンあってもリーチをかけるなどということもあるので、くれぐれもノセないよーに。「バリバリだぜー！」のセリフを吐かせないようにしたい。大物手、特にホンイツなども多いので読みやすいともいえるが。逆に、絶対オリることなく、勝負にくるので、安い手でも広い待ちで振り込ませてツキを落とす、というのが対カオリちゃん対策だ。

「バリバリだぜ」を出さないように　こわーい！

6 ソニー君 孤独なテクニシャン！ 技術のソニー！―

本名ソニー。94話(7巻)『松下くんとソニーくん』に登場。6人用麻雀卓ヘータマックスを持ってミスチョイスを襲うが、松下くんのVHS攻撃に苦戦を強いられる。運も強く、技術は一級品。ドラなどに頼ることはなく、巧妙な手作りを旨とする。だが、逆に技巧に走り過ぎてテンパイが遅くなり、しかも三色系が多いため、待ちもリャンメンではないことも多い。スジはあまり信用できない。ソニー君を倒すには速効で出バナをたたくことだ。多くはメンゼンでくるが、一度なくと、テンパイであることが多い。いわゆるタコナキではなく、イチナキテンパイである。ドラ夫とともに実力派だ。この人にアドバイスをしてもらうのもいいかもしれない。イッツ・ア・ソニー！

うーむ、さすがだ！
うー、あんまり暗くならないで！

7 バッドハンド ―バッド配牌バッドツモ！ 国士に注意！―

本名自模山真二(つもやままっぷたつと読む)。極心麻雀の使い手と称して79話(6巻)『BADHAND』に登場。バッドハンドにバッドツモで、チャンタや、変な待ちのチートイなどで攻撃してくる、ということになっているがゲームでは、運のなさが災いしてめったに上がれない。ふつうはまったく無視していてもいいくらいで、この人に一九字牌が流れるので、こっちはタンヤオ牌が自動的に流れてきて、逆に素直な手作りには好都合といえそう。しかし、一撃必殺を得意とするので、最後にきて国士や、ジュンチャンなど高い手を振り込むことのないように注意だけはおこたらないよう。

ところでおじさん、何のために麻雀やってるわけ？

この人にチートイを直撃されると、ショックが大きい。

8 クララ ―悲劇のヒロイン、立てない少女！ クララが立てた！―

本名クララ。50話(4巻)『アルプスの少女牌子』に登場。大富豪の娘として育ったが足が不自由なので、本当は立てるのになかなか立てない。麻雀も同じで、立てて役作りをしようと思ってもすぐにないてしまい、なかなか立てないのである。

イーシャンテンまでいくとすぐなくので手は安いが、彼女がないたときは要注意だ。また彼女が立てて上がったときには、変に調子にのることもある。ついてないときにクララに負けると、もう麻雀なんて大っきらいだーっ！ という気になることがある。あなどれない。

やっぱり当たっちゃいけなかったの？

なにもそこまではしゃぐこたねーだろ？

9 ハルタン星人 ―ウラドラQ 謎のタンヤオ雀士 フォッフォッフォッ！―

宇宙人。59話(5巻)『ウラドラQ』に登場。ミスチョイスに突然落ちてきたイチナキ怪獣カラポン、暴牌怪獣ペキラとともに登場するハイパイ忍者。配牌がものすごくいいので、当然テンパイも早い。技術はないが、運が、E.T.らと同じトップクラスで、簡単には止められない。しかもさらにスピードを上げるために、クイタンなどに走ることも多い。ほとんどがタンヤオなので、一九がらみの待ちが少ないことが数少ない好材料。なんでもいいから早上がりで、ツキを落とすのだ。フォッフォッフォッ！

うーむ、目が回る

フォッフォッしかいえんのかっ!?

10 カリフォルニアレディー ―お色気ヤンキー娘 マージョング！―

本名不明。本当は3人でグルになってUCLA3人娘として第14話(2巻)に登場。3人で通し(イカサマ)をやってマスターをカモにし、ドラ夫の挑戦を受けるが、困るとすぐ英語になったり、お色気攻撃でドラ夫も手を焼く。ゲームでは1人なのでインチキはしない。実力、運ともかなりのものである。テンパイ即リーなのでリーチだけはよくかかる。待ちがいいこともあるし、悪いこともあるが、リーチにわざわざ振り込むこともないので、慎重に。当たると「マージョング！」といって調子づくので、なるべく最初にたたいておきたい。どこで麻雀を覚えたのだろうか。

マージョングで調子くずさないよーに

11 森田健作 ―青春一直線！　男は一通だっ！

通称モリケン。73話(6巻)『雀荘をかけ抜けろ！』に登場青春もの大流行の70年代の落とし子。

「正義は勝つ」とか「ぎゃふん」とか時代錯誤がハナハダしいのだ。狙う手は一通一直線なので、読みは楽である。だが上がられてしまってはダメなわけだが、早めに2～3回当たってやれば「ぎゃふん」となるので、そう恐れる相手ではない。しかし、運はかなりあるほうなのでヘタに上がり始めるとやっかいだったりする。まっ、ときどきマークすれば問題はないはず。その程度のキャラである。しかし、その学生服洗えよな！

➡イッツーには気をつけろ！
➡友達よ、泣くんじゃない！

12 献血のお由紀 ―血液型性格診断で点棒を吸いまくる！―

本名血祭由紀、通称献血のお由紀として28話(3巻)『献血の天使』に初登場。麻雀の打ち方で

相手の血液型を当てむりやり献血運動に協力させてしまう。役なしのB、強欲のO、責任転嫁のAB、セコアガリのAなどの名言名句を作った女雀士。自分の血液型はB。打ち筋にムラがなく、とらえどころのない打法だ。前半は、相手の打ち筋をじっくり観察しているので、その間にバンバン上がってしまえば、こっちのものだ。運もそれほど高くないので、上がられても突っ走るということもない。たまにリーチをかけたときに注意するだけ。

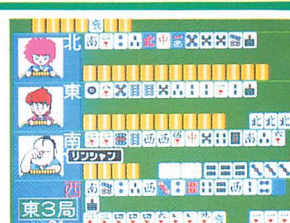
➡この表情がかわいい

➡すごいアクション！

ふだんは冷静そうなのに、大きな手を振り込んだときのリアクションがオーバーで面白い。

13 哭きのカバ ―哭けば哭くほど手が強くなる！　リンシャン！―

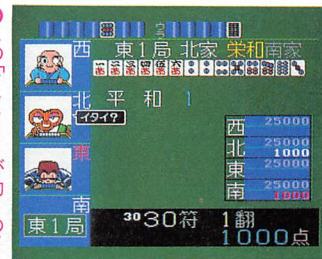
本名むうみん。子供の頃に麻雀を覚えるが、負けてばかりだった。ある時スナフキンに相談したところ、「キミの引きが弱いからだよ」といわれ、以来人のツモを奪うなき

マージャンに徹することになった。87話(7巻)『哭きのカバ』に登場する。運はないが、技術Aクラス。なきまくって必ず上がりにくる。また、他のメンバーがタコだと、なき合戦になり、集中力を乱す恐れがあるが、あくまでマイペースで打つこと。カバの上がりはほとんどツモかリンシャンなので防ぎようがないが、早上がりに徹すれば恐くはない。流局になると、必ずテンパイしてるので、なるべくサクサク回すこと。

⬆得意技だっ！　リンシャンでツモルなってーの

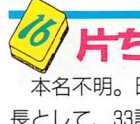
14 E.T. ―麻雀おぼえたての強運宇宙人！　イタイ？―

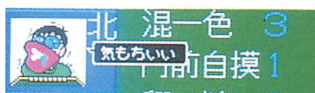
宇宙人。20話(2巻)『キミはE.T.とマジで打ったか……』に登場。突然ミスチョイスに現れ、

まったく知らなかった麻雀を覚えてしまう。技術はないが、超強運。自分で役をいってしまうので読みやすいが、放っておくとバカスカ上がりまくるので要注意キャラだ。E.T.と対戦するときはE.T.のツキを借りることだ。E.T.に振り込むと「イタイ?」と聞いてきて、その次の回だけ最大級のツキになれるので、そこで大アガリをしたいところ。もちろん「E.T.コクシアガル」をさせてはまずいが。物語の心温まるエンディングとは違って敵に回すとやっかいな打ち手ではある。

➡この「イタイ?」が効くの！

15 ババプロ ―チンイツ命のプロ雀士！　ムリチン！―

本名は最近アイドル雀士グループ「オジャンコクラブ」を作った馬場裕一プロとのウワサもあるが、あくまで

ウワサ、推測の域を出ない。本編には登場しないが、どこかで見たことがあるような。打ち筋はほとんどがチンイツ狙い。めったに上がれないのでほとんどノーマークでいい。ただ、一発屋のメンモクヤクジョといったところで、終盤タテチンドラドラなんてこともあるので、用心に越したことはない。技術、運ともに、かなりの線をいっているので、そうはあなどれない。くれぐれも、本当のプロはこんなものではない、ということをわかってほしい。ダマテンで狙い撃ちしてやろう。

⬆んなの、始めからわかってるのに

⬆これがコワいのだ！

16 片ちん大王 ―日本タコ友の会会長！　いらねー！―

本名不明。日本タコ友の会会長として、33話、34話に出るが、実際にドラ夫と対戦するのは、

39話(3巻)『きみは王位戦にタコを見たか?』と思ったら直接には対戦していなかった。運は大したことはないが技術はかなりのもので、タカメを狙わずちまちまと、堅実に上がってくる。こっちが高い手を作ってる時などは、あの「ツモ」の声がにくたらしくなってくる。東場で上がりだすと止まらなくなるという恐ろしい面を持っているので、早めに安くてもいいから上がり続けたいところ。もちろん、守りに入っても、きちんと読んでくるので、広い待ちにして自分でツモるぐらいじゃないとダメ。

➡着実な上がりを狙ってくるんだ！

調子をくずすには、直撃でなくとも、上がらせなければいいわけである。

FAN·ATTACK

ゲーム前半を復習して
ラストステージまでを攻略！

魂斗羅 コントラ

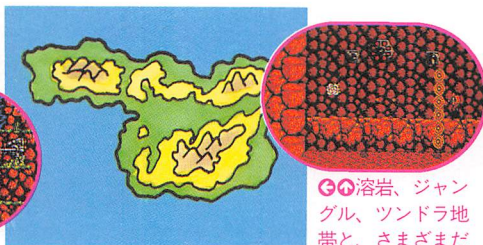
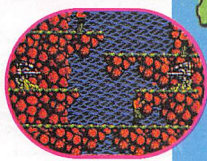
「魂斗羅」のアタックも2回目。ラストステージまでの攻略法だけど、前半戦の復習もあるから心配ない！

コナミ
☎03-264-5678
4月発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	64K
セーブ機能	新10倍
価格	5,800円

いざ戦場へ！そのまえに覚えておきたい「魂斗羅」基礎知識

侵略者の要塞島破壊が目的だ

正体不明の組織「レッドファルコン」の支配下におかれたガルカ島。美しかった島も、彼らの作りあげた基地や砲台により、いまや難攻不落の要塞島と化している。また、いたるところに配置された兵士たちが、防御を強化している。彼らの手から島を取り戻すために、キミは最強の闘士「魂斗羅」となり、待ち受ける敵をなぎ倒し、要塞島の中枢を破壊しなければならない。

⬅⬆溶岩、ジャングル、ツンドラ地帯と、さまざまだ

ステージ構成はまさに多種多様

「魂斗羅」は、全部で19のステージによって構成されている。ステージには4つの種類があり、横・縦・3D・ボスキャラだけのステージと、ひとつのゲーム中でいろんな楽しみがあるのだ。

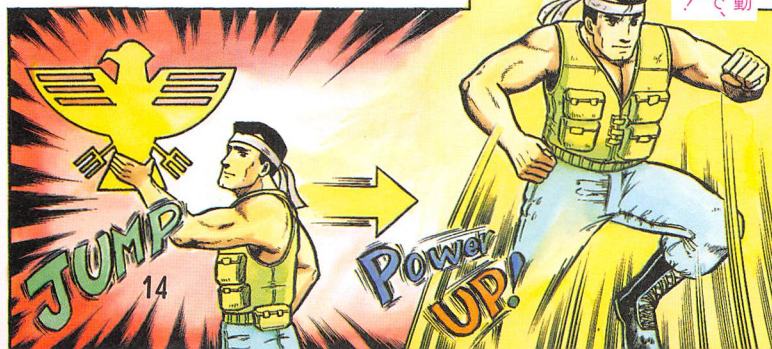
⬅右に進むものと、左に進むものがある

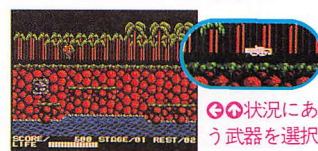
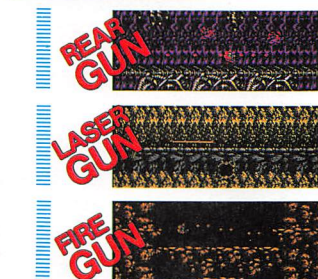
⬆上に進む面と下に進む面がある

⬆3Dでもマッピングの必要なし

基本能力を上げるイーグルマークを取れ！

ふと空を見上げると、点滅するカプセルがふわふわ飛んでいることがある。狙いを定めて撃てば、なかからイーグルマークが飛びだす。それを取れば、ジャンプ力・スピード力があがる。

⬅⬆絶えず動いているので、狙いにくい！

5種類の武器でパワーアップする

ステージ中にある、イーグルマークのついた小型センサーを破壊すると、なかからライフルマークが出現する。こいつを取れば、武器が4種類にパワーアップするのだ。最初から装備しているNORMAL GUNにくらべると強力な武器ばかりだ。

⬅⬆状況にあう武器を選択

※画面は開発中のものです ©コナミ

ステージ10以降を生き残るために、ゲーム前半を振り返ってみよう

ステージ1 熱帯密林

最初のステージだけあって、難易度はそれほど高くはない。確実にMACHINE GUNを取ってしまえば、サクサクと進んで行けるだろう。しかし、最後に待つ砲台群は強力なので、油断をせず破壊していこう。

うっそうと繁った木々を背景に進むと

いかにも頑丈そうな砲台群が出現した

ステージ2 第1地下通路

ステージ1とは画面がガラリと変わり、ステージ2は3Dとなる。ひとつの画面にかならずセンサーがあり、それを破壊しない限り、先に進めない。また、3Dステージはパワーアップできず、厳しい戦いを強いられる。

いきなりRPGっぽい画面になったね

ステージ最後の砲台の攻撃は激しい!

ステージ3 殺人センサーNo.1

ステージ3では兵士が1人も出現せず、待っているのは巨大砲台群のみ。つまり、ボスキャラだけのステージというわけだ。ステージ2と同じく、ここでもパワーアップできない。頼りになるのは自分の反射神経だけだ。

砲台を破壊すれば弱点が出現!

ステージ4 地獄の滝

またもや新しいステージの登場だ。ここではジャンプを繰り返して、ひたすら上へ上へと滝を登りつめなければならない。ステージの最後には、エイリアンの頭つきの砲台が待っている。左右からくる兵士に注意!

滝の流れる絶景ステージ

砲台とエイリアンが合体しているのだ

ステージ5 第2地下通路

ステージ5は、ふたつめの地下通路だ。ステージ2と違うところは、ステージの長さがすこしだけ長くなっているくらいだ。最後に待っている砲台は、爆雷発射機のないぶん、ステージ2よりも弱い。戦いはかなりラク。

モンスターが出現してもおかしくない

うまいジャンプで敵弾をかわすのだ!

ステージ6 殺人センサーNo.2

ふたつめの殺人センサーがあるステージ6。ステージ3の殺人センサーと違って、左右から兵士が出現するので、砲台の弾をよけつつ、そいつらも倒さなくてはならない。ふたつに分裂する弱点もやっかいな相手だ。

思わず圧倒される

すべての砲台を破壊せよ

ステージ7 ツンドラ地帯

このステージには、強い敵がたくさん登場する。最初は激しい攻撃をしてくる空中要塞。そして、堅い装甲車、ボスキャラと続く。

これが空中要塞だ

2台連続で登場の装甲車

強いキャラがめじろおし

ごつい体の大男がボスキャラだ!

ステージ8 エネルギーゾーン

このステージでは、レーザーを撃ってくるトラップに注意しよう。トラップを発見したら、その直前で止まるように。そうすればギリギリでレーザーをかわせる。ここでは、ステージ7と同じボスキャラが再登場する。

パイプだらけだ

またおまえか

不死鳥のように復活した大男が!

ステージ9 異星人ゾーン

このステージに登場する敵は、なんとエイリアン! いままでのステージでは生身の人間と機械だったのに、どういうこと? ステージのなかほどにいる巨大エイリアンにやられなければ、比較的かんたんに進めるだろう。

巨大なエイリアンが立ちはだかる

グロテスクすぎるぅ

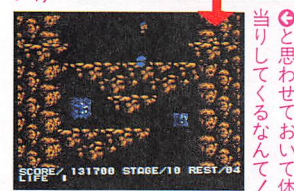
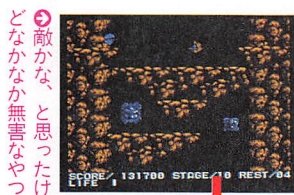
ステージ最後のボスは、超気持ち悪い

敵の正体を推理しつつゲームは後半へ

ステージ8までは、戦争ものっぽい雰囲気でゲームが進んでいたのに、ステージ9では不気味なエイリアンが登場してきた。ガルカ島に巣喰っているものはやはり……。次のページからは、ゲーム後半戦の攻略法を紹介しよう。

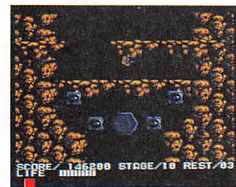
ステージ10 洞窟

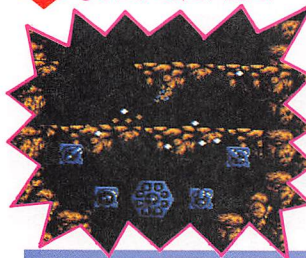
体当りしてくる敵キャラをかわせ

このステージで初めて登場する灰色の小さな敵は、なかなかあなどれないヤツだ。じっとしているので危害はないかなと思って近寄ってみると、ふいに体当りしてくるのだから。この敵キャラがたくさんいる画面では、絶えず警戒していてほしい。

➡敵かな、と思ったけどなかなか無害なやつ

⬅と思わせておいて体当りしてくるなんて！

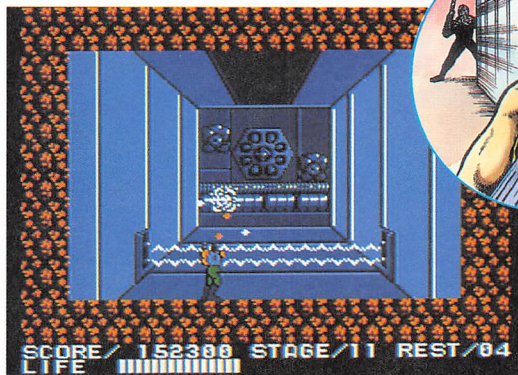
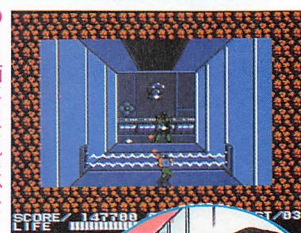
谷底に待っていたのは砲台群

ひたすら下へとステージを進んでいくと、やがて谷底に到着する。そこに待ち受けているのは数多くの砲台群だ。画面中央で真上にジャンプをしながら銃を撃っていれば、ほとんどダメージを受けない。へたに動くと敵の集中砲火を浴びしまう！

⬅谷底にまで砲台を設置しているとはね……

⬇ひたすら弾を回避だ！

ステージ11 第1地下迷路

前進のむずかしい3Dステージ

第1地下迷路というステージ名からは、道順がすごく複雑なのでは、と想像してしまうけど、実際はそんなことない。ステージ2や5と同じく、ボスのところまでは一直線なのだ。しかし、砲台やセンサーが破壊しにくい位置にあり、難易度は高いのだ。

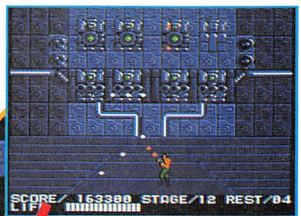
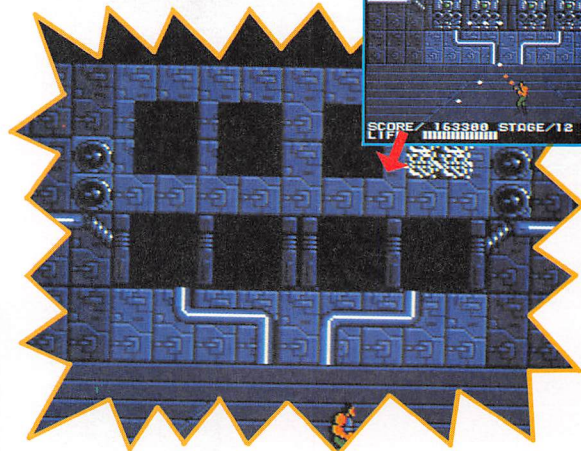
➡3D面にもなれたかな？

⬅攻撃しにくい位置にセンサーや砲台があるなんて、敵もかしこいね！

ステージ12 殺人センサーNo.3

砲台がずらりとならぶ殺人センサー

このステージにある殺人センサーは、まえのステージのものより強さを増している。放射状に弾を撃ってくる砲台がずらりとならんでいて、回転式の砲台まであるので、身動きが取れないのだ。ジャンプをうまく使って敵弾をよけながら破壊しよう。

⬆いよいよ、といった感じで殺人センサーが登場した

⬆激しい攻撃が魂斗羅を襲う！

⬅破壊するまでは緊張の連続だ

ステージ13 マグマ地帯

溶岩の流れるなか砲台と対決

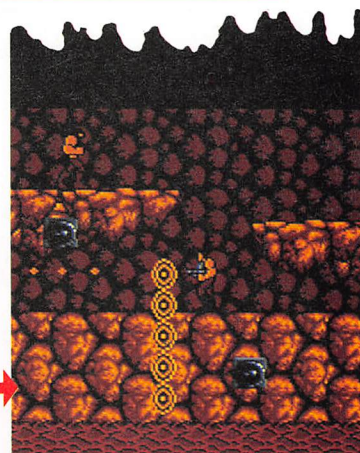
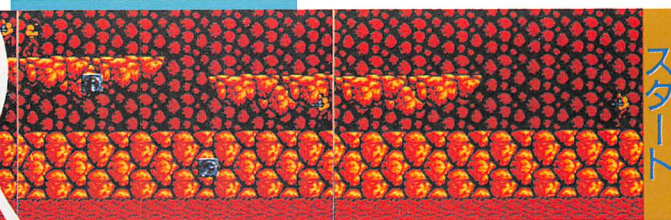
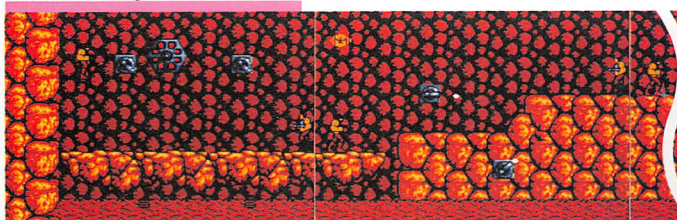
敵の攻撃をくぐり抜けて砲台群と対決！　と思ったら、このステージの砲台群はいやな場所にあるのだ。砲台はたった2基しかないけれど、いちばん手強い回転式のヤツ。しかも、ところどころからマグマが噴き出してくるのでうかつに動けない。画面の右端でジャンプを繰り返し、少しずつでも弾を当てていくのが確実な攻略法だ。くれぐれも中央には近寄らないように。

へらへらしながら戦っていると…

マグマが噴き出してコワイ思いをした。周囲にも気を配らなきゃ

噴き出すマグマに気をつけろ！

マグマ地帯というだけあって、ステージの下のほうには溶岩が流れている。背景の一部だと思って気にせずに進んでいると、急にマグマが噴き出してくるので注意しよう。マグマの噴き出す間隔は一定なので、タイミングよく通り抜ければ、まったくダメージを受けないで進める。

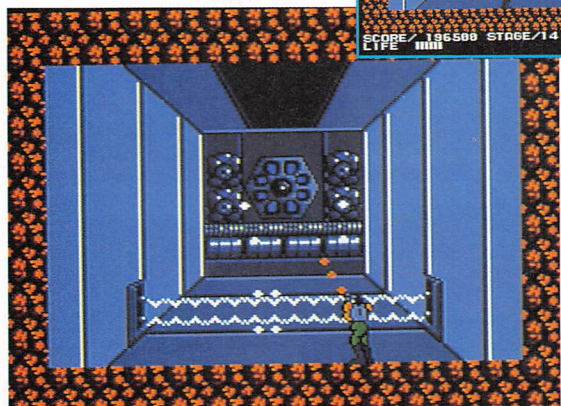
溶岩の流れるステージを進んでいると……

ブワーっとマグマが噴き出した！こいつからのダメージは大きいぞ

スタート

ステージ14 第2地下迷路

またもや3D面が

このステージもこれといって特徴はない。だけど、ある高さに設置されている砲台やセンサーを攻撃するには、どのくらいジャンプすればいいかを覚えてしまおう。この高さにある砲台には、思いきりジャンプして撃てばいいとか、軽いジャンプをしつつ撃てばいい、て具合にね。

激しく攻撃されることはないが…

こいつの攻撃は特別に激しいのだ

ステージ15 殺人センサーNo.4

ボスキャラ面だ！

殺人センサーと対決。放射状に弾を撃ってくる砲台が全部で8つもあり、それぞれが違ったタイミングで攻撃してくるのだ。中央付近がもっとも敵弾の飛んでくる場所なので、できるだけ左右の端からジャンプで攻撃するといいだろう。

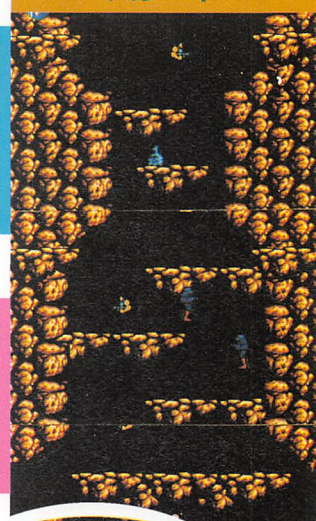
開いて撃って閉じて開いて……。休む間もない攻撃に負けないでね！

ステージ16 地下の滝

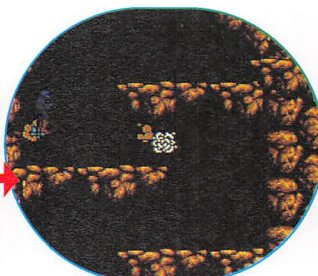
移動式小砲台のいやらしい攻撃が

固定砲台、回転式砲台にくわえて、新しい種類の砲台が登場する。主人公のいる位置を追って左右に動く、移動式の砲台だ。こいつの攻撃をかわすためには、絶えず左右にジャンプをしよう。狙いが定まらないので、なかなか弾を撃ってこないのだ。

↑いやらしい攻撃をする砲台だ

スタート

グレネード攻撃する兵士が出現

いままでに出現した兵士といえば、のこのこ歩いてくるしか能がないヤツばかりだった。しかし、このステージでは、グレネードで攻撃してくる骨のあるヤツが登場。この兵士の投げるグレネードは、放物線を描いて飛んでくるのでよけにくいのだ。

↑ふつうの兵士かな、と思ったら

↑グレネードを投げてくるとは！

砲台のまわりに体当りキャラの大群！

ステージの最後には、いわずと知れた砲台群が待ち受けているけれど、いざ遭遇してみるとびっくりする。なぜなら、ステージ10に登場した手強い体当りキャラが、団体でいるのだから。四方八方から攻撃されるまえに、先手を打ってすばやく倒してしまおう。

↑この画面を見た瞬間に、かなりあせる

→敵にさんざん体当りされてしまった！これは悪い見本だよ

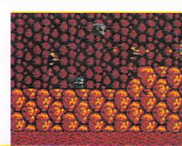
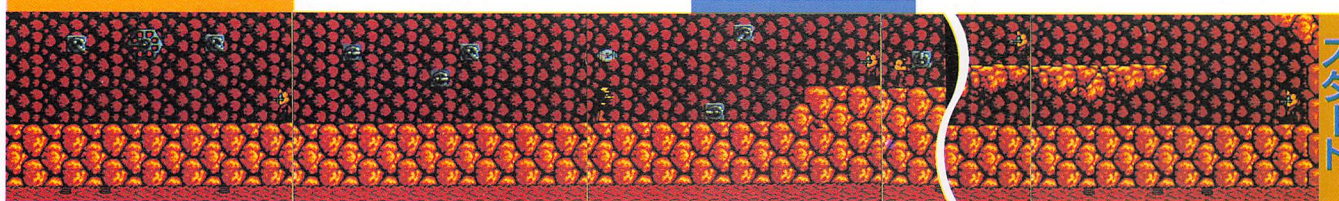
ステージ17 マグマ地帯

ステージ13で見たような砲台群が！

やはりマグマ地帯だったステージ13と同じタイプの砲台群が、このステージに設置されていた。というわけで、以前に使った攻略法を用いれば、ラクに破壊できるはずだ。攻略法を覚えていない人は、必死になって戦おう。

→マグマにさえ注意すれば問題なく倒せるだろう

またもや新しい兵士、飛行兵が登場

ステージ16に続いて、ここにも新しい種類の兵士が登場する。いままでの兵士のように歩いてくるのではなく、ふわふわと飛んでくるヤツなのだ。たいした攻撃はしてこないけれど、動きがつかみにくいので、戦いにくい相手だ。戦わずに無視してしまうというのもひとつの手だ。

←どうやって飛んでるのかな？

ステージ18 地下要塞

いままで最強の砲台群が待つ

地下要塞というステージ名にふさわしく最後にある砲台群は、これまでに戦ったどの砲台群よりも強力なものだ。その理由をあげていくと、1．左右に岩壁があって、動ける範囲が少ない。2．砲台群の攻撃が一斉に行われる。3．回転式砲台が画面の左右に1基ずつある。以上の理由で、このステージの砲台を破壊するには、かなりの労力が必要になるだろう。攻撃できるわずかな時間を逃さないように、いつもタイミングを気にしよう。

こんなせまい場所で戦うなんて

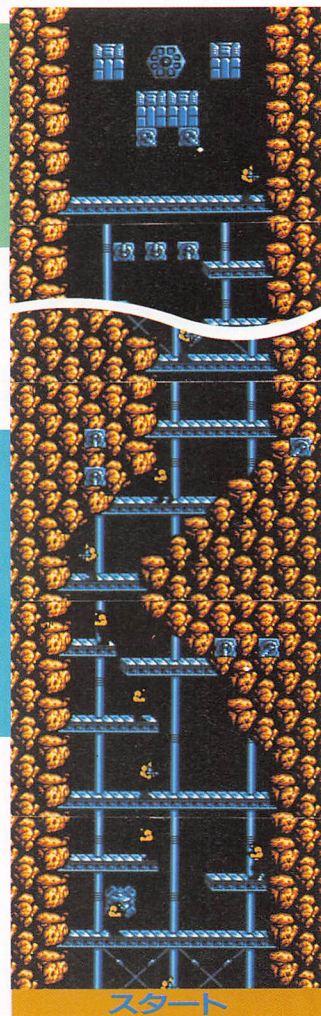
破壊すれば、つぎは最終面

敵の一斉攻撃だ！ジャンプで回避しろ

せまい通路でのつらい戦闘が！

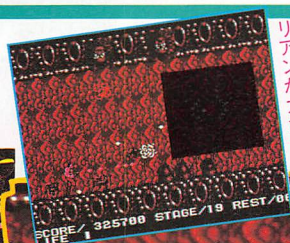
このステージは、最初から最後までせまい通路が続く。自然の地形をうまく利用しているので、かなり堅固な要塞になっているのだ。それでいて、ほかのステージと同じように、兵士や砲台が待ち受けている。つらい戦いを強いられるのは、まず間違いない。パワーアップアイテムを逃さず取っていくように！

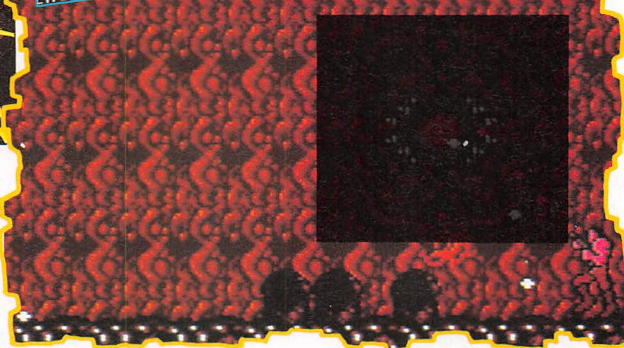
確実にパワーアップしておこう

このせまさ！　回避もつらいぞ

ステージ19 邪悪空間

いよいよ残すは最終ステージだ

激しい戦いを乗り越え、ついにやってきた最終ステージ・邪悪空間。ここで生き残るには、基本能力と武器のパワーアップをしておかないと、つらいものがあるだろう。このステージに出現する敵は、赤と黒、2種類のエイリアンだ。画面の上下に開いた穴から、続々と出現する。こいつらと戦っているときりがないので、走り抜けてしまうといいだろう。ステージ最後には、弾を吐き出す不気味な物体が待ちかまえている。それを破壊すればキミの任務が終了するのだ。

ここまでは、長い道のりだった

気持ち悪いエイリアンが大量出現

ここが侵略者の中枢なのか？

最後のボスキャラだ！　ザコをよけ、中央にある弱点を集中攻撃しよう

ゲーム十字軍 Game Crusaders

今月のウリ

●ゲームのぞき穴
学園戦記／ぎゅわんぶらあ自己中心派／サイオブレード／R-TYPE／コナミゲームコレクション／クインプル

●通り抜けできます
エグザイルII／学園戦記

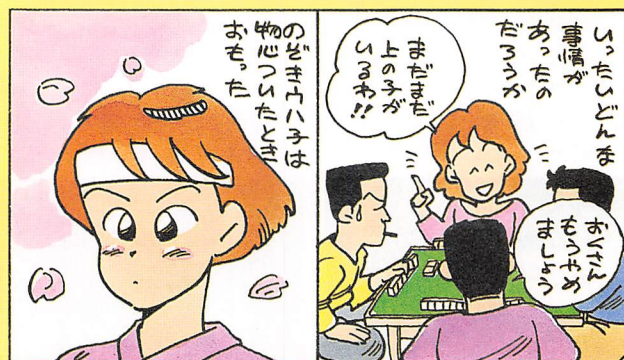
●そのほか
歌を詠む会／イラスト／のぞき穴子、通り抜け子のその後／みんなで救ってあげよう／激ペナ春の選抜大会速報／新コーナータイトル未定（欄外）

激ペナ 春の珍事

ピッチャーセットポジションから投げた。キン！ 打ったボールは高く上がって……あっえっ

ゲームのぞき穴

前号までのあらすじ……

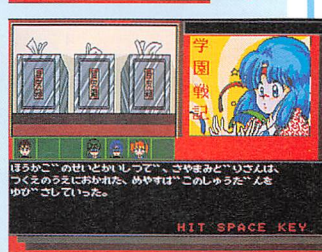
先月突然はじまった連載2コママンガ。本編の主人公のぞき穴子（東京郊外在住・16歳）は別れ別れになった妹のことを今でもときどき思い出します。「ある日のこと、馬に乗った男の人が妹を連れて行きました。お母さんは何もいいませんでした。以来、桜の咲く季節になるとおぼろげにしか思い出せない妹のことを思うのです」（本人談）

学園戦記

隠しグラフィックとデバッグモードのウル技

まず、電源を入れて、ゲームディスクAをドライブ1に入れます。ゲーム画面が現れたらコマンドウインドウを見てください。上からはじめる、ロード、ヘンコウテンとありますが、ここでヘンコウテンを選んでください。画面下にあるメッセージウインドウになにやら作者のメッセージというかいいわけみたいなものが表示されますが、これは別に読む必要はありません。もう1回同じことをやってメッセージを見たあとコマンドウインドウを見てみるとプロローグというコマンドがひとつ増えています。このコマンドを選ぶと女のコのグラフィック3枚を見ることができます。

また、このあとさらにヘンコウテンのコマンドを2回選ぶと、デバッグモードになっていきなりエンディング付近などからはじめることができます。

（愛知県／不破臼人・?歳）

☆うんちく、デバッグ＝電子計算機のプログラムの誤りを見つけ、手直しをすること。同義語に虫取りなどがある。追記、Mファンの隣のソフトウェア部にもエレキE田という迷プログラマがいるが、彼の特技は自由自在にバグを出すことだ（バグを取ることでない点に注意）。

↑電源を入れると女のコがあかんべーをしていたりしてまるで同人ソフトだが、ディスク5枚組みで6800円という価格で全国どこでも買うことができる。もちろん4月からはプラス消費税だ

↑女のコの名前はかおりちゃん

↑テニスウェアのかおりちゃん

↑スクール水着のかおりちゃん

←これが、デバッグモード。このなかから選ぶ

↑3番を選ぶとここからはじめられるのがうれしい

ゲームはクインプルのアジャパー伯爵クン。テレカは不破臼人クン、園田真クン、のっぽらぼうクン、山内亮クン、大橋和雄クン、チョコダマ男、池田世一サン、西野昇三クンとイラストの採用者全員に。4月号のディアブロは川口秀信サン、またゲーマーズフォトの計りは宗塚義信クンがそれぞれ当選されました。おめでとう。

イラスト 中野カンフー！
フィギュア 堀川浩司
ジオラマ 下澤真

ちょっと**のぞき穴**

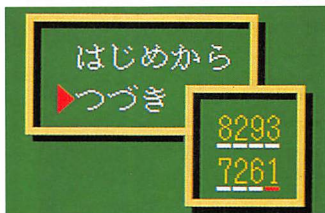
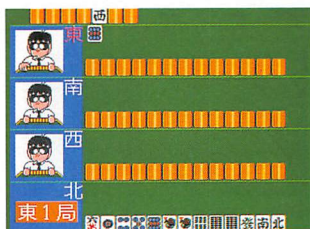
ディスクステーション３号のファミスタ〜黒バッター〜　ディスクステーション３号に入っているファミスタのホームランコンテストでバッターを選ぶときにだれでもいいから、〔STOP〕を押しながらスペースキーを押すと、「まいけお」という謎の黒いバッターが現れて打った球はたいていホームランになります。（埼玉県／浅井巧・12歳）☆空振りでもしないかぎり、ホームランか大ファールだもんなぁ。たいしたヤツだまったく。ヒットをだすことのほうが腕しだいってところかな？

ぎゅわんぶらあ自己中心派

持杉ドラ夫が４人になってしまう恐ろしい技

最初の設定画面で勝ち抜き戦を選び、さらにつづきを選んでパスワードの入力状態にします。ここでパスワードをはじめから「82937261」としてリターンキーを押します。ゲームをはじめてみると、対戦相手が全員持杉ドラ夫になっています。サイコロを振る画面の上のほうをよく見てみると、自分まで持杉ドラ夫になっています。とても気持ち悪いです。

（長野県／園田真・16歳）

☆実際このメンバーでゲームをしてみるともっと気持ち悪い。

⇧ここでパスワードを入れる

⇧３人が３人ともドラ夫だからあがるのは大変かと思ったら、コンピュータ同志でふりあうので楽だ

サイオブレード

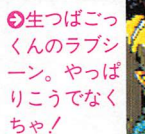
キースとソフィアのキスシーンは３パターン

宇宙編のラブシーンで「キスする」のコマンドが出たら、①いきなりキスする→下の写真へ。②数回話しているとメッセージが変わるのでキス→右中央の写真へ。③ソフィアが目をつぶる瞬間にキスする→右下の写真へ。

（群馬県／のっぽらぼう・16歳）

⇧そんな気分ではないそうで……女ゴコロは複雑

⇦宇宙編シーン２はキースとソフィアのラブシーンでスタート

⇦おでこにチュじゃ女のコは納得しないんだってさ！！！！！

⇨生つばごっくんのラブシーン。やっぱりこうでなくちゃ！

R-TYPE

先月の応用技のつづきまだまだあったりして

〔ESC〕でポーズをしたあと〔F７〕を押し、そのあとに次のキーを押そう。

〔A〕シューティングゲームではすごくうれしい「無敵」。

〔B〕やはり実力でやろうと思ったときの「無敵解除」。

〔C〕何回も押しすぎるとひじょうにやっかいになってしまう「スピードアップ」。

〔D〕スピードが上がりすぎたときの「スピードダウン」。

〔E〕「自機増殖」。キーをずっと押しっぱなしにしていれば最大99機まで増えます。

〔F〕おそらく使い道がないと思う「自機減少」。

〔０〕無敵と思われたフォースが死ぬ「フォース消去」。

（東京都／山内亮・13歳）

⇧全部の効果の代表で無敵状態になっているところの現場写真

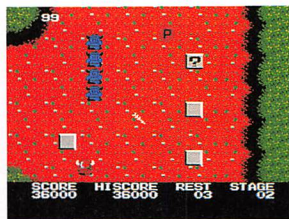
コナミゲームコレクション

リバイバルゲームのリバイバルウル技を紹介

魔城伝説●全体のメニュー画面のときに、〔Ｉ〕〔N〕〔SELECT〕と左右のカーソルキーを押しながらスタートさせると、残り人数が25になり、〔SELECT〕を３回押すと１回だけ99カウント透明になる。●〔Y〕〔SELECT〕と左右のカーソルキーだと残り人数は３になるが、何回でも透明になれる。

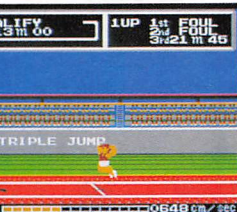
ツインビー●全体のメニュー画面のときに、〔Z〕〔CTRL〕を押しながらタイトル画面にし、そのまま〔TAB〕を押してスタートすると、バリアと分身が付いてくる。

（TIM／ゲーム十字軍Vol.１）

⇧透明は１回きりだけど25も残り人数がいるのと……

⇧透明になり放題だけど残り人数は３。どっちが得か考えよう

⇦ほかのマシン（X68000、ファミコン）ではできません。MSXだけさ、やーい！

⇦はいっ、下をくぐって飛んでおります

⇦アスキースティックがなくてもこれこのとおり

⇦３段目を跳んだらここにうまく着地しよう

ハイパーオリンピック２●走り高飛びで、バーの下をくぐってもクリアできる。

ハイパースポーツ３●うまく踏み切り線のところに着地すると世界新がとれる。

（千葉県／大橋和雄・？歳）

ハイパーシリーズ●連射機能（ジョイスティック、連射ターボなど）で連射しながら、方向キーをゆっくりと間隔をあけて押していると、連打しなくても速く走れます。

（東京都／寒河江聡・14歳）

新コーナー　タイトル未定

いきなりリリアン　３月号にリリアンの本業の話（リリアンというタレントが昔、大阪を中心に分布していたというお話）が出ていたので、お便りしました。彼はおかまバーのママです。板東英二がその店のなじみで、板東がやっているラジオ番組に出ているうちにタレントになったようです。もっとも、リリアンが出てきたのはそんなに昔ではなく、２、３年まえのことです。今でも毎日放送ラジオでは金曜日の２時から出演しているらしいので大阪の人は聞いてみるといいでしょう。確かに、不気味なおっさんですが話を聞いてみると、結構おもしろいのです。（大阪府／池田世一・？歳）☆リリアンは東京でおかまバーを経営しているという情報もある。

ディスクステーション３号〜ちょっといいゲーム？〜　ディスク１のファイルを見ると、AVG.BASというのとRPG.BASというのがあるので実行してみるとれそなりのゲームが楽しめます。また、ディスク2にはOK.BASというのがあるので実行してみるといいでしょう。（東京都／椚山勝己・15歳）☆マア、いちおうこういうのがあるということで紹介しておくけど。うん、まあとにかく１度やってみるのもいいんじゃないかなあ。

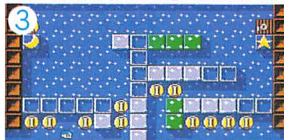
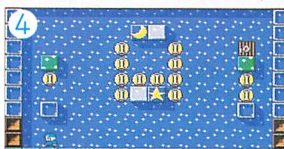
ディスクステーション３号のバトルワーカーサム〜サムキック〜　説明書どおりスペースキーを押すとパンチが飛んで敵をやっつけるけど、〔SHIFT〕を押すとキックが飛んで敵をやっつけます。画面中に１個しか出ないけど、パンチよりも飛距離があって画面のすみまで飛んでいくので、ボスとの対戦のときには便利です。（宮城県／跡部義則・？歳）☆パンチを打ったあとすこし待たないと２発目を打てないが、キックと併用すればクリアが楽になる。

新コーナー タイトル未定

クインプルクイズ　うーむ、今回の応募はイマイチだった。FFBのさあ応募しなさいは応募券という制限付きで当選確率が全体で２％なのに対してこちらはポスターが不正解者全員中25％。正解者中グッズセットで１００％、サウンドデータディスクは２５０％、というわけで大穴になった。そういうわけでディスクのほうはまたの機会に持ち越しじゃ。ポスターの当選者は静岡県・川口昇、京都府・大河内龍太。グッズセットの当選者は長野県・森田寛、埼玉県・山本隆弘、愛知県・松永秀雄、大阪府・長野牧、大阪府・鳥取護。サウンドデータディスクは北海道・本間貴行、岡山県・佐藤慎祐。おっと、答えを忘れるところだった。答えは〔F〕でした。

クインプル

ボーナスステージの秘密をすべて教えます！

ボーナスステージへ行く方法は、有名なトランプマーク集めだけではない。以下の10ステージでは、写真のところにある隠れ入口に入るだけで行ける。それだけじゃない。マークで行けるのはボーナス11というステージだけなのに、隠れ入口からならタイマーの１ケタ目の数字によってボーナス１〜10というステージへも行けるのだ。（愛知県／アジャパー伯爵・17歳）

ステージ2、8、13

ステージ14、23、29

ステージ34、36、47

ステージ49

クインプルのいる位置がほぼボーナスステージの入口。まわりをせばめてわかりにくいようにしてあるので、この写真をヒントに自分で探してほしい。入口に関してはたぶんこれで全部だと思うけど、まだあったからといって電話やハガキで編集部を責めないでほしい。お願い。

↑まずこれが１で入ったとき

↑どう見ても「きし」と読めるな

↑かんたんにコインが取れそうだ

↑ちょっと頭を使わないと解けない

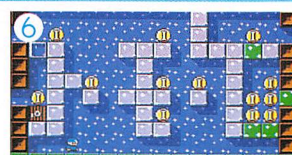
↑むずかしそうでかんたんな面だ

↑登ったり降りたりめんどくさそう

↑なが〜い縦スクロール面

↑これはクインプルだね

↑けっこうむずかしそう

↑タイムが０だとこの面

→トランプマークがそろうとボーナス11の面に来る

歌を詠む会

このコーナーでは毎回イラストを載せます。このイラストの端にある文字からはじまる和歌（五七五七七）を作ってほしい。

今月は４月号のスのイラストからはやばやと送られてきた秀作を２首紹介しよう。

←６月号掲載予定のお題は「く」だ。ちなみにイラストの作者はクインプルをイメージしているようだ。兵庫県岩佐和彦の作

スーパー大戦略
今日はレタスが
安いわね

評　和歌山県龍之助の息子作。大幅な字足らずだが採用した。おもしろいものはおもしろいのだ。

すこしでもいるだけましな
歩兵たちへりを相手に
なにができるか

評　大分県チョコダマ男作。部隊がいっぱいになっちゃうじゃないかという本音が読む者の心をうつ。

イラストのコーナー

毎月力作が送られてくるイラストは大半がスペースの関係でボツになるけど、もったいないので歌を詠む会で復活させたりしてなんとか掲載スペースを確保しようと日夜努力しています。

←薄井和憲の作品。FFBに対抗したんだけど……

↑みかじま太郎、さいとうゆま、まりんすらいむ、山岡みつ子の合作

↑湯口芳之の作品。笑ってしまった

↑石田雄一の作品。なかなかシブイ

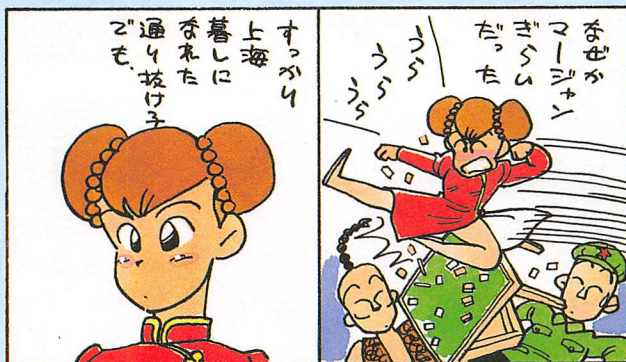
ディスクステーションの春号〜平安妖怪伝とうさ雀のサウンドテストとゴルベBGMのFMorPSG〜　平安妖怪伝は〔T〕を押しながらたち上げるだけ。うさ雀のほうは画面位置修正のときに〔T〕を押せばいいだけ。（兵庫県／浜口真一・18歳）　福袋キャラクタ図鑑でゴルベリアスのほうを選び、アレイド王国警告のところでBGM選曲を選ぶ。曲が鳴っているときに〔SHIFT〕を押すとFM音源からPSGの音に変わる。（千葉県／後藤置光・？歳）

ザ・ほめごろし ラスト・ハルマゲドン→新しい遊び方を発見しました。まず、ディスクを抜いてゲームをします。画面が切りかわるときの「ディスクを入れてください」というメッセージを画面いっぱいに作り、このメッセージの中を歩きまわるとディグダグみたいなゲームに早がわりします。（埼玉県／西野昇三・13歳）

通り抜けできます

前号までのあらすじ……

家族とはぐれた通り抜け子は生活の糧（かて）を水商売に求めるしかなかった。北京→天津→徐州→南京と広大な中国大陸を歩きまわる旅まわりの一座に身を置くようなこともしばしばであった。

家族とはぐれて5年の歳月が流れようというとき、上海の安酒場で酔いつぶれた彼女を手厚く介抱（かいほう）してくれたのが梅田多吾作（上海在住・すし屋経営）であった。こうして、彼女は板前になったのである。

エグザイルII

Q エグザイルIIはたくさんのドラッグが出てきますが、どれがいちばん効くんでしょうか？　いやだな、もちろんゲームのなかでの効果に決まってるじゃないですか。

（富山県／薬屋さん・15歳）

A とりあえず表にまとめてみました。特徴的なのはAPとACの薬で、いまいるステージで手に入れられるいちばん高価なものなら3段階、そのつぎなら2段階、3番目なら1段階レベルを上げたのと同じ能力が得られます。4番目以下の薬は効果なし。う～ん、麻薬だけに常習すると弱いドラッグは効かなくなっちゃうのね。

名　　称	効　果／副　作　用	実物（？）の効果
パプロン	副作用をおさえる	カゼに効くかもね
ヤンケル	HPが＋15回復	ガンバルンバになる
ロリナミンA	HPが＋20回復	元気がでるかも？
LSD	HPの下限が32増加	凶暴化・危機感の消失
マジックキノコ	MPがMAX値に回復	頭のマッシュルーム化
ベニテング	MPの下限が32増加	精神錯乱、下痢、吐き気。死亡することも
テング	MP下限64増／即死	
マリファナ	各ステージで手に入る薬物で、上位の物から順に3～1レベル上のAPが得られる	高揚感・感覚の鋭敏化
ハシシ		破壊的衝動・無気力化
カート		興奮作用のある木の葉
アンフェタミン		シャブシャブハイ！
ラフィングガス	AP系の薬物同様に上位の物から順に3～1レベルぶんACが上昇	麻酔（歯科手術用）
ヘロイン		強力な抑制作用、幻覚
ダチュラ		恐ろしい幻覚を見る
ヘンベイン	一定時間不死身になる	悪魔的幻覚を呼ぶ
ペヨーテ	空中を飛べる	強い幻覚をおこす

学園戦記

Q 私は、現在弟のMSX2を使って、画面はキレイでもバグの多い学園戦記をしていますが、天文部の幽霊とお話ができずに困っています。

（東京都／熊谷美穂・？歳）

A 私もこのゲームには泣かされた口ですからバグにはたくさん遭遇しています。ここは①はなす幽霊②はなす幽霊（うらみ）③はなす幽霊（学校）でクリアしました。（F）

←かわいそうな幽霊なんだって！

新コーナー タイトル未定

貯金箱ハゲ　ぼくのクラスのかわいそうな人は幼稚園の頃オルガンの上で遊んでいて、足を踏みはずしてオルガンの上から地面めがけて頭から落ちました。もちろん、急いで近くの病院に運んだのですが、この病院がまた近所で評判のやぶ医者だったので、直るはずの頭のキズがいまだに生々しく残っています。今、その人のあだ名は「貯金箱」です。（宮城県／新田修平・13歳）☆編集部でこのハガキを読んでいたら、てじなに大爆笑されました。このハガキを掲載するつもりだと話したら、話題になっているコがかわいそうだから……などといっていましたが、あんなに笑った人の口からでるセリフとは思えなかったのでやっぱり掲載しました。（F）

●のぞき穴子、通り抜け子のその後

残念だ。4月号でのぞき穴子と通り抜け子のその後という題で作文を募集したら、なんと2通しかこなかった。しかも採用になったのは1通だけというさみしさ。こういう企画は受け入れられるまでにちょっと時間がかかるだけさ、とたかをくくりつつ来月に期待しよう。

さて、イラスト付きの採用作品を紹介する。作・SODOM→「すっと出した抜け子の手をつかもうとしている手。どうやらこの手の主（ぬし）を抜け子は知っているらしい。この手の主はいったい何者？　抜け子とどんな関係が……!?　ということでこの続きを送ってきなさい。……という企画はどうでしょう？」

☆できるかそんな企画！

↑中野先生から、仕事を取っちゃう！　とは本人の談

●みんなで救ってあげよう

『ラフェール』なんですけどね。ぜんぜんまるっきりわかりません。ぜひ、全部の詳細な解答をください。

（大阪府／青木優・14歳）

☆このわがままな青木を助けてやろうという人は十字軍のラフェール解答係まで送ってきてください。優秀者にはゲームを1本プレゼント。

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けできます→Q&A。③ザ・ほめごろし→ソフトのハードな批評。④ものを書く会→作文。⑤歌を詠む会→イラストにあう和歌を書いて送れ。⑥新コーナータイトル未定→その他なんでもありのコーナー。優秀な人にはゲーム、もう少しの人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

AOUショー　黙々とバスケットゴールにシュートする外人さん。この人はナムコのブースの近所にいました。だれが近付いて行っても黙々と1人でシュートを打ち続けているのでだれも遊ぶことができないのです。ときどき手を休めて遠い目をしてナムコのブースを見るのが、日米摩擦の大きさを感じさせました。

←リアルな野球ゲーム。ほかにはいいところなしのコナミも遠い目をしていた

激ペナ大会〈全国版〉春の選抜

晴れた日はドームよりこういう球場がいいね

速報！ 各地区代表決まる

平成元年3月16日「激ペナ大会〈全国版〉春の選抜地区大会」がはじまり、全国47都道府県で熱い闘いがくり広げられた。約7か月ぶりの開催となった今大会から新しく「ディスク選抜」が採用された。この新方式は、コナミ社製『激ペナ』のチームデータを「3.5インチディスク」に記録、このデータを同社同製品のウォッチモードを使って対戦させるもので、公正な試合を行うとき煩雑(はんざつ)な事務作業から下っぱを解放すると、「激ペナ大会実行委員会」は説明している。

800枚ものディスクが編集部に

激ペナ大会実行委員会委員長は語る。「応募の告知を載せてから、そうですね1か月は静かでした。総数にして100前後、前回の神奈川県の総数が108通でしたから、大会が運営できるのかどうかのほうが不安でした」。

しかし、彼のこの心配は参加しめ切り日1週間まえに無用の長物となった。毎日、100を超える単位で参加チームの入ったディスクが送られてきたのである。

「なかには、わざわざディスクを持って来たお父さんもいました。きっと、お子さんに頼まれたのでしょうね」。本大会はもうすぐである。

地区名	チーム数	地区名	チーム数	地区名	チーム数
北海道	30	新潟県	8	岡山県	14
青森県	4	富山県	6	広島県	28
岩手県	4	石川県	8	山口県	11
宮城県	27	福井県	3	徳島県	2
秋田県	7	岐阜県	14	香川県	6
山形県	8	静岡県	21	愛媛県	11
福島県	11	愛知県	53	高知県	6
茨城県	25	三重県	11	福岡県	25
栃木県	5	滋賀県	3	佐賀県	5
群馬県	11	京都府	17	長崎県	7
埼玉県	47	大阪府	57	熊本県	15
千葉県	39	兵庫県	45	大分県	3
東京都	52	奈良県	14	宮崎県	6
神奈川県	77	和歌山県	5	鹿児島県	1
山梨県	6	鳥取県	9	沖縄県	1
長野県	11	島根県	3	合計	782

地区大会でドラマ性を再認識

3月20日、大阪府地区大会の決勝戦が行われた。結果は、水口尚亮監督率いる「VENUS 18」が「KYOTOLINES」に6－4で勝ち、全国大会へと駒を進めた。この大阪府大会は全57チームと神奈川県大会につぐ激戦区で、数多くの名勝負がくり広げられた。なかでも、1回戦MIKITANS対KONAMISの試合は延長15回、57分という最長試合時間を記録した。結局、15回の表にMIKITANSの主砲4番みきたんがレフト上段につきささる2ランホームランを打ち、12対10と試合を決めた。

みごとな決勝打となった

今大会の傾向としては打撃中心のチームが多く2ケタ得点の試合が数多く見られた。反対にピッチャーがバッターを三振にとるシーンはほとんど見られず、コールドゲームを除いた完封試合は、千葉県大会1回戦のURUTORAMAN対KANTOKU戦だけ、KANTOKUのエース「えーす」が完封した。ピッチャーの調整が今後の課題といえそうだ。

惜しくも破れたチームのなかで関係者を感心させたのが、以下のチームである。大阪府大会「KEGAS」→1番すりきず、2番きりきず、3番かせ……けがというより痛いもの一般というチーム、準決勝で敗退。千葉県大会「KIMIGAYO」→1番きーみー、2番がーよー、3番はーちー……君が代の歌詞のチーム1回戦で敗退。宮崎県大会「THE DRINKS」→1番こかこーら、2番すぷらいと、3番あくえりあす、……ジュース類一般のチーム、9番みずが泣かせる。1回戦で敗退。「MONSTERS」→今大会でもっとも多いチーム名。「BAGUS」→もと十字軍Sのチーム。予想どおり1回戦敗退。時節がらリクルート関係のチームも多く、「2番のしんとうがよく打つんだよなぁ」などと会場をにぎわせていた。ただ、ほとんどの人がつづりを間違えており、日本の英語教育の根幹を揺るがす問題として文部省に意見書を提出した。正しくはRECRUITである。

軍人将棋の駒のチーム

条件はそろった。外ウマしなさい

右のページにあるのは全国大会に進んだ、50チームの全チームデータである。あまり大きな声ではいえないが、決勝戦の組み合わせを当てる外ウマをしようと思っている。右ページの県名などの書いてある部分の最初にあるわく番の組み合わせを1つ書き（長野県と山口県で決勝戦になると思ったら、のようにすればいい）、左隅の応募券を貼って、5月2日までに着くように「激ペナ春の外ウマ」係まで送ってほしい。もちろん正解者が多数の場合は抽選になるけれど、応募数300につき1人ずつ当選者が増えていく変動当選者数制なので、1200人の応募者がいれば4人の当選者、2100人なら7人という仕組みだ。しかも、賞品は好きな1万円以内のゲームソフト1本なんだから、さあ、外ウマしなさい。

代表チームの作者はキミだ！

〈北海道〉ALLNIGHTS＝二階堂孝彦／〈青森県〉KAPPEISTAR＝野呂博之／〈岩手県〉REVELATION＝地主善記／〈宮城県〉LIONELS SP＝佐々木猛／〈秋田県〉F WARS＝佐藤英徳／〈山形県〉BESTCOLORS＝木村拓司／〈福島県〉LICENSE＝田中雅光／〈茨城県〉DYNAMITES＝関根貴志／〈栃木県〉LIONS＝増田稔／〈群馬県〉FUJIKO＝木村圭吾／〈埼玉県〉STRANGERS＝伊井敏則／〈千葉県〉SHOCKERS＝原剛／〈東京都〉POWERFUL10＝佐藤光浩／〈神奈川県〉DRINKSTARS＝大野義政／〈山梨県〉JAPAN SAKE＝小野章英／〈長野県〉SAZAESAN＝星由雄／〈新潟県〉SUPER DRY＝渡辺直幸／〈富山県〉KONAMIES＝宮越勝彦／〈石川県〉SD GANDAM＝東安宏／〈福井県〉DREAMS＝西村彰宏／〈岐阜県〉ANCHORS＝日比野晃久／〈静岡県〉2 3TEAMS＝大森貴之／〈愛知県〉ROCK BAND＝福谷寛貴／〈三重県〉MAHJONGS7＝吉岡和樹／〈滋賀県〉VARN＝芝田正基／〈京都府〉3LLS＝丹治公宏／〈大阪府〉VENUS 18＝水口尚亮／〈兵庫県〉MINICARS＝佐藤仁思／〈奈良県〉UECHANS 5＝上田浩士／〈和歌山県〉MYTHS＝久保田長和／〈鳥取県〉BEHSEAEJ5A＝鷲見直紀／〈島根県〉SUMIKOU＝山田洋一／〈岡山県〉IMOANS＝赤沢幹広／〈広島県〉EQUALS＝谷川大士／〈山口県〉UBE STARS＝野田賢史／〈徳島県〉SUMAIRUBAN＝尾崎一城／〈香川県〉SAINTS＝青木崇宏／〈愛媛県〉UARSD＝真鍋広／〈高知県〉JOSEI CLUB＝鎌倉陽介／〈福岡県〉DEVILS＝緒方篤史／〈佐賀県〉OTOKOJUKU＝前川浩二／〈長崎県〉MID GART2＝中尾義之／〈熊本県〉SANCHUS＝久保田俊臣／〈大分県〉FOREIGNERS＝XANADU・FAN／〈宮崎県〉TM NETWORK＝渡木幸雄／〈鹿児島県〉DRAQUEST＝山下匡彦／〈沖縄県〉OKINAWA＝翁長隆夫／〈前回優勝・山口県〉JONGGES＝原田哲郎／〈前回準優勝・宮城県〉NEW PAPERS＝佐藤新八郎／〈敗者復活代表・東京都〉NEW TOMI S＝富張忠克……以上。781試合の地区大会を勝ち抜いた47の地区代表チームに加え、前回約2000チームのなかからみごと優勝、準優勝に輝いた2チームの作者の新チームがシード参加します。また、50チームをこえる参加のあった（東京、神奈川、愛知、大阪）は急きょ敗者復活戦を実施しました。来月はいよいよこの50チームがぶつかる（外ウマが楽しみな）全国大会です。

激春 応募券

エルギーザの封印・まぼろしROM紹介と、スーパー大戦略マップエディタのまぼろしスーパー特集！

Game Invaders
ゲーム百字軍

すーはーすーはー。そうです。今回の対戦相手は、すーはー大戦略なんです。LISTの猛攻撃に負けじと、援軍にエルギーザを呼んで全面戦争なんです。

コナミ謹製・エルギーザの封印エディットコンテスト優秀作ROMとは？

金色にかがやく特製カートリッジ

■別れたエルギーザと涙の再会

しばらくエルギーザとは会いたくなかったが、彼女に新しい魅力が生まれたので、再会することになった。その魅力というのは、コナミ主催「エルギーザの封印エディットコンテスト」優秀者に贈られる、コンテスト入選作が封印された特製ROMカートリッジなのであった……。

■特製ROMの素顔を見てみる

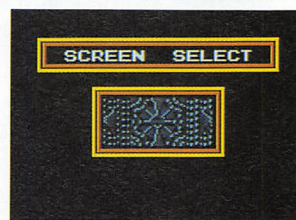
まず注目するのが、カートリッジの色だ。金色にかがやく姿には荘厳な雰囲気が漂っている。

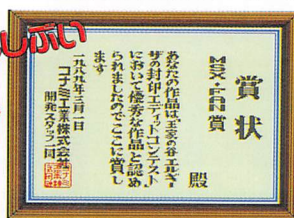
キラリ！

金色が目にまぶしい、コナミ特製カートリッジのお姿だ

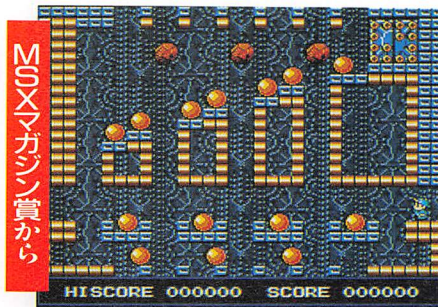
なにか期待させるタイトル画面

超りっぱな賞状をいただいた！

SCREEN SELECT

5種類の背景が設定できるのだ

そこには、コンテストの入選作20ステージが封印されている。わがMファン、Mマガ、コンプティーク、Beepの4誌が選んだ作品なので楽しめるものばかり。ステージの背景を設定する機能までついているし、市販されないのが残念。入選者にはいい記念品になるに違いないね。

各誌の選んだステージを紹介

それでは、各誌の選んだエディットステージを攻略してみよう。と思ったけれど、みんなには入手できないので、攻略法はやめた。なので、20のエディットステージをすべて紹介しよう。と思ったけれど、スペースの都合でMファンをのぞく3誌から、各1ステージずつを掲載しよう。おどろいたことに、Beepの選んだステージのなかには、韓国からの投稿が含まれていた。海外でもはまっている人がいたなんて、なんかすごい！

入選作は雑誌ごとにまとめられている

上田智広 ジャンプを多用するステージ

岩崎朋美 ストーンの運び方が難解なの

Sim Bum Soo 異国の雰囲気がある（ないよ）

大型PACマジック導入！
スーパー大戦略マップエディタ活用法

↑スーパー大戦略のタイトル画面

↑PACマジックの餌食(えじき)にしよう

人気SLG(シミュレーションゲーム)が百字軍にねらわれた

最近人気のシミュレーションゲームといえば、やっぱりスーパー大戦略。このゲームには全16のマップが入っているけれど、新しいマップはいくつあってもうれしいもの。そこで、2か月ぶりのPACマジックは、スーパー大戦略のマップエディタと決定した。なお、この記事では、聞きなれない言葉に※印をつけておいた。欄外にその意味が書いてあるので参照してください。

←マップエディタのメニュー画面

さっそくプログラムを入力してみよう

今回のPACマジックを利用するには、まずはP29にあるリストを入力しなければならない。行670までを打ちこんだら、いったんディスクにセーブしておきNEW※する。ここまでがPACマジックのプログラムリスト本体で、行番号5000からのDATA文は、システムソフト提供の「Battle Island(バトル アイランド)」というマップのデータになっている。これを打ち終えたなら、別のファイル名でアスキーセーブ※しておく。この理由は使い方のところで説明しよう。

マジックを実行するまえには、プログラム確認用データを使用して、打ちこみにまちがいがないことを確認しておくように。また、PACはかならずスロット2に差すようにしてね。

マップエディタの持つ4つの機能

メニュー画面では、数字キーとリターンキーで、使いたい機能を選択する。機能は4つあり、それぞれの内容については、下のカコミで説明することにしよう。使い方がちょっと複雑なので、よく読んでおくようにね／

マジックに用いるPACには、どのマップでもいいからブルー国をプレイヤーにしたゲームのスタート直後のゲームデータをセーブしておく。これはPACを初期化するためで、一種のおまじないと考えてくれればいい。

★1、2、マップをグラフィック表示する

メニュー画面で1番を選ぶとPACにセーブされているマップを、また、2番を選ぶとプログラムのデータになっているマップをグラフィック画面に表示する。自分で作ったり、改造したマップの確認に使ってほしい。そのグラフィック画面での地形については、P28に説明があるので、それを見れば理解できる。

←新マップをグラフィック表示してみたところ

ちなみに、マップのグラフィックは右端が1ドット欠けてしまうけど※、ゆるしてくださいね。

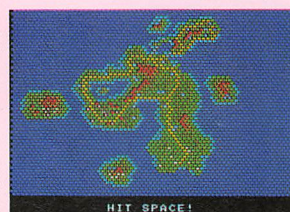
★3、マップをたくさん保存できる

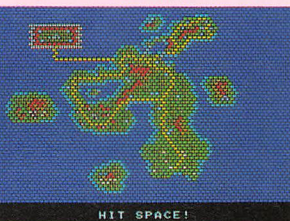
メニュー画面で3番を選ぶと、PACにゲームセーブされているマップのデータがDATA文に変換され、ディスクやテープにアスキーセーブされる。こうしてセーブしたマップデータは、DATA文になっているから自由に改造ができてしまう。また、これによってたくさんのマップデータが保存可能になるわけだ。改造方法やDATA文の意味は、つぎの項目でくわしく説明する。

★4、ROM内マップ修正やオリジナルマップが作れる

エディットマップの製作には、以下の手順が必要。新マップを作るなら、1行につき64文字からなる64行ぶんのDATA文を、行番号5000から打ちこむ。64文字×64行の理由は、マップの広さが64×64ヘックスだから。P28の地形➡データ変換表を見て入力しよう。作りたいマップを、いちど別紙に書いておくとラク。

在ROMマップを改造するときは、そのマップでのゲーム開始時のゲームデータをPACにセーブし、機能3でDATA文に変換する。データを改造したらアスキーセーブしておこう。こうして作ったDATA文は、「MERGE"[ファイル名]"」でプログラム本体に合体させる。

メニュー画面の4番を選ぶと、DATA文になっているマップがPACに転送される。転送が終わると何か国戦かを自動的にチェックし、各国の生産タイプ、収入率の設定画面が表示される。カーソルキーの左右とリターンキーで決定後、ゲームを開始し、「読込」の「CONTINUE」を選ぶ。これで、PACに転送したデータが読まれ、エディットマップで戦闘開始となる。

↑「Diana Island」という3か国戦マップを……

↑この画面で生産タイプ等を決定

↑4か国戦に改造してみました！

【NEW】MSXが覚えているBASICプログラムをむりやり忘れさせること。ここでNEWするのは、行5000以降のマップデータ部分だけをセーブしたいからだ。【アスキーセーブ】ふつうにセーブしたときとちがって、MERGE命令でプログラムをつなげられる特殊なセーブ。ディスクでは「SAVE"〔ファイル名〕",A」、テープなら「SAVE"〔ファイル名"」でできる。【1ドット欠け】プログラマの手抜きによって画面のドット数が足りなくなったため、右端のヘクスのキャラクタが画面の外へ出てしまった。

特製エディットマップ「Battle Island」で激しい戦いを体験

MSX版にはないまぼろしのマップ

今回の記事のために、システムソフトから提供してもらった新マップ「Battle Island」。このマップは、他機種版のスーパー大戦略には入っているけど、MSX版には入ってなかったという、まぼろしのマップである。ぜひ、データを入力して楽しんでほしい。PACマジックの作者によるマップの攻略も掲載しておいたので、参考にするといいだろう。また、このマップをさらに改造して、小さな島での4か国戦、といった状況にしてみるという楽しみ方もあるね！

マジシャンによる新マップの戦略

マップ概観　これだけ小さな島に3つの首都があるのだから、2ターン目にして戦闘がはじまる可能性もある。どの国にも2ターン目に占領できる中立都市がある。その都市を占領して兵器を生産できる場所を増やすのがはじめの一手だ。初期状態では、生産できる場所のすくない(地上兵器を生産できる場所は首都を含めても2ヘックスしかない)ブルー国が不利なように見えるが、手番の早さでカバーできる。どの国もほぼ対等の条件といえるだろう。

戦略について　とりあえず、兵器数を確保するのが大切。各国の兵器のZOC(ゾック)にがんじがらめになってほとんど前進できなくなるだろうから、戦闘ヘリと輸送ヘリを組み合わせて敵国の首都を一気にねらうのもおもしろい。とはいえ、戦闘ヘリは高いのでなかなか買えない。

ブルー国の収入率50%で30ターンくらいで勝つことを当初の目標にして戦ってみるといいだろう。

大海にポツンと浮かぶバトルアイランド。手軽に熱い戦いが楽しめる

開戦前後の情況

国名	都市	空港	生産タイプ	有利不利
中立	5	1		
ブルー国	2	1	アメリカ1	ふつう
レッド国	2	1	ソビエト	ふつう
グリーン国	2	1	西ドイツ	ふつう

地形➡データ変換表

ゲームマップでの表示	プログラムでの表示	地形	データ
		ブルー国首都	A
		ブルー国都市	B
		ブルー国空港	C
		レッド国首都	D
		レッド国都市	E
		レッド国空港	F
		グリーン国首都	G
		グリーン国都市	H
		グリーン国空港	I
		イエロー国首都	J
		イエロー国都市	K
		イエロー国空港	L
		中立都市	M
		中立空港	N
		道路	O
		平野	P
		荒地	Q
		砂ばく	R
		森	S
		山	T
		浅瀬	U
		海	V
		橋	W
		湿地	X
		要塞	Y

スーパー大戦略(ROM版)マップエディタリスト

~MSX2/2+ ※要PAC~

```
100 CLEAR1000,&HD000:MAXFILES=2:OPEN"GRP
:"AS#2:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&
HD020:AD=&H4003:AA=&H5003:GOSUB580
110 SCREEN1:WIDTH28:KEYOFF:COLOR15,0,0
120 PRINT"1.....PACのﾏｯﾌﾟをひょうじ"
130 PRINT"2.....DATAのﾏｯﾌﾟをひょうじ"
140 PRINT"3.....PACのﾏｯﾌﾟからDATAをつくる"
150 PRINT"4.....DATAのﾏｯﾌﾟをPACへおくる"
160 PRINT:INPUT"さて、どれにしよう";N$:IF N$<"1"
 OR N$>"4" THEN 120
170 ON VAL(N$)GOSUB 200,250,300,360
180 GOTO 120
190 :
200 SCREEN5:SETPAGE,1:GOSUB530:SETPAGE,0
:CLS
210 FORI=0TO63:X=(I MOD 2)*2:FORJ=0TO63:
C=255ANDUSR(AD+I*64+J):COPY(C*4,100)-(C*
4+3,102),1TO(X+J*4,I*3),0,TPSET:NEXT:NEX
T:DRAW"BM88,200":PRINT#2,"HIT SPACE!"
220 IF STRIG(0)=0 THEN 220
230 RETURN
240 :
250 SCREEN5:SETPAGE,1:GOSUB530:SETPAGE,0
:CLS
260 RESTORE5000:FORI=0TO63:READP$:X=(I M
OD 2)*2:FORJ=0TO63:C=ASC(MID$(P$,J+1,1))
-&H41:COPY(C*4,100)-(C*4+3,102),1TO(X+J*
4,I*3),0,TPSET:NEXT:NEXT:DRAW"BM88,200":
PRINT#2,"HIT SPACE!"
270 IF STRIG(0)=0 THEN 270
280 RETURN
290 :
300 N$="":INPUT "MAP NAME=";N$:IF N$=""
THEN 300
310 OPENLEFT$(N$+"      ",6)FOROUTPUTAS#1
320 PRINT#1,"5000 ' "+LEFT$(N$+SPACE$(14
),15)
330 FOR I=0 TO 63:P$="":FOR J=0 TO 63:D=
255ANDUSR(AD+I*64+J):P$=P$+CHR$(D+&H41):
NEXT:PRINT#1,STR$(5010+I*10)+" DATA "+P$
:NEXT:CLOSE#1
340 RETURN
350 :
360 RESTORE 5000:PRINT
370 FOR I=0 TO 63:READ P$:LOCATE 0,CSRLI
N:PRINT I+1;"ﾗｲﾝめ";
380 FOR J=0 TO 63:D$=MID$(P$,J+1,1)
390 D=INSTR("ADGJ",D$):IF D>0 THEN C(D)=
C(D)+1:IF C(D)=1 THEN FOR K=0 TO 11:A=US
R(AA+13+(D-1)*27+K)AND255:A=A-(A<>254)*3
3:C$(D)=C$(D)+CHR$(A):NEXT:C(D)=I*64+J E
LSE PRINT:PRINT C$(D);"ｺｸの しゅとが2ついじょうあ
ります!":BEEP:END
400 D=INSTR("BEHK",D$):IF D>0 THEN T(D)=
T(D)+1
410 D=INSTR("CFIL",D$):IF D>0 THEN K(D)=
K(D)+1
420 POKE &HD038,ASC(D$)-&H41:Z=USR1(AD+I
*64+J)
430 NEXT:NEXT:PRINT
440 FORI=1TO4:IF C(I)>0 THEN PRINTC$(I);
"の せいさんは";:S=0 ELSE 510
450 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN LOCATE20,C
SRLIN:PRINTUSING"&     &";MID$("ｱﾒﾘｶ1  ｱ
ﾒﾘｶ2  ｿﾋﾞｴﾄ  ﾜﾙｼｬﾜ  ﾆｼﾄﾞｲﾂ ﾌﾗﾝｽ   ｲｷﾞﾘｽ
 ｲｽﾗｴﾙ  ｽｳｪｰﾃﾞﾝﾆｯﾎﾟﾝ  ﾁｭｳｺﾞｸ ｻｲｼﾝｴｲ ",S*
7+1,7);:X=ASC(A$+" "):S=(S-(X=28)+(X=29)
+12)MOD12:GOTO450 ELSE PRINT
460 IF INKEY$<>"" THEN 460
470 PRINTC$(I);"の dutyは";:D=5
480 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN LOCATE18,C
SRLIN:PRINTUSING"###";(D+5)*10;:X=ASC(A$
+" "):D=(D-(X=28)+(X=29)+6)MOD6:GOTO480
ELSE PRINT:PRINT
490 IF INKEY$<>"" THEN 490
500 POKE &HD038,S:Z=USR1(AA+12+(I-1)*27)
:POKE &HD038,D+5:Z=USR1(AA+4+(I-1)*27):P
OKE &HD038,T(I)+1:Z=USR1(AA+5+(I-1)*27):
POKE &HD038,K(I):Z=USR1(AA+6+(I-1)*27):P
OKE &HD038,C(I)AND255:Z=USR1(AA+1+I*27):
POKE &HD038,C(I)¥256:Z=USR1(AA+2+I*27)
510 POKE &HD038,-2*(C(I)>0):Z=USR1(AA+3+
(I-1)*27):NEXT:PRINT"OK!":RETURN
520 :
530 RESTORE550:CLS:FORI=0TO1:READ D$:FOR
 J=1 TO LEN(D$)
540 PSET (J-1,I+100),VAL("&H"+MID$(D$,J,
1)):NEXT:NEXT:RETURN
550 DATA F4F 4F4 444 F8F 8F8 888 F2F 2F2
 222 FAF AFA AAA 7F7 777 AAA 333 A8A BBB
 282 888 777 444 EEE 343 1E1
560 DATA F4F 4F4 FFF F8F 8F8 888 F2F 2F2
 FFF FAF AFA FFF 7F7 FFF AAA 333 8A8 BBB
 282 888 777 444 EEE 434 EEE
570 :
580 RESTORE600:FORI=0TO7:S=0:FORJ=0TO7:R
EADD$:D=VAL("&H"+D$):POKEI*8+J+&HD000,D:
S=S XOR D:NEXT:READD:IFS=DTHENNEXTELSEPR
INT"DATA error in";I*10+240:END
590 RETURN
600 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
610 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
620 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
630 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
640 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
650 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
660 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
670 DATA 00,CD,14,00,00,00,FB,C9,235
5000 ' BattleIsland
5010 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5020 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5030 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5040 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5050 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5060 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5070 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5080 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5090 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5100 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5110 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5120 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5130 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5140 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5150 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5160 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5170 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5180 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5190 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5200 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5210 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5220 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5230 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5240 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5250 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5260 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5270 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5280 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5290 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVTSV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5300 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVTTSP
SVVVPTTVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5310 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPTDFY
OWVSPPSGIVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5320 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPPEOY
UOPSOOOHVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5330 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVRPW
VPOOOPPPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5340 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVUUM
PPPMPVPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5350 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVSVVPO
PQQPOVXVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5360 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVNVPPOS
TTSPOVMVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5370 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPSOS
TTTSPOPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5380 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPOSS
OATPOSVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5390 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPMO
OVCSOSPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5400 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPP
VPOOPPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5410 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VPPPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5420 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VSVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5430 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5440 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5450 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5460 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5470 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5480 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5490 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5500 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5510 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5520 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5530 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5540 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5550 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5560 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5570 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5580 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5590 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5600 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5610 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5620 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5630 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5640 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
```

■プログラム確認用データ(使い方はP49)

```
100> 80   110>155   120>149   130>128
140>206   150> 78   160>252   170> 54
180>143   190> 34   200>179   210> 20
220> 44   230>198   240> 34   250>179
260>133   270>239   280>198   290> 34
300> 88   310> 20   320>221   330>227
340>198   350> 34   360> 37   370>251
380> 61   390>114   400>163   410>110
420> 19   430>105   440> 92   450> 93
460>135   470> 56   480> 44   490> 89
500> 65   510> 70   520> 34   530>220

540>195   550> 38   560>217   570> 34
580>137   590>198   600>204   610>248
620> 29   630>112   640>204   650>248
660>102   670>187   5000> 64  5010>128
5020>128  5030>128  5040>128  5050>128
5060>128  5070>128  5080>128  5090>128
5100>128  5110>128  5120>128  5130>128
5140>128  5150>128  5160>128  5170>128
5180>128  5190>128  5200>128  5210>128
5220>128  5230>128  5240>128  5250>128

5260>128  5270>128  5280>128  5290> 90
5300>211  5310> 30  5320>143  5330> 95
5340>144  5350>182  5360> 54  5370>106
5380>116  5390> 36  5400>155  5410> 74
5420>122  5430>128  5440>128  5450>128
5460>128  [illegible]  [illegible]  [illegible]
5500>128  [illegible]  [illegible]  [illegible]
5540>128  [illegible]  [illegible]  [illegible]
5580>128  [illegible]  [illegible]  [illegible]
5620>128  [illegible]  [illegible]  [illegible]
```

4〜6月号連続企画

創刊2周年記念

❖こんなにたくさんプレゼントを

先月号にひきつづき、応援してくださっている読者の皆さんに感謝の気持ちをこめてドド〜ンとプレゼントを用意(今月は合計114名様)。Mファンもなんだかんだいって2周年をむかえ、3年目に突入。各ハードメーカー、ソフトハウスの方々にご無理をいってこんなに多くのプレゼントまで提供してもらった。ほんとうに皆さん、どうもありがとう／　これからもがんばります／

さて、今月のプレゼントは2回目ということなので、先月号のつづきの㉛から㊺まで(⑥〜㉚は4月号で掲載。これは3月31日でしめ切りずみ)。応募期間は人気のありそうな①〜⑤は先月号にひきつづき応募可能で、この企画の最終号6月号のしめ切りと合わせて5月31日のしめ切りだ。それ以外は月ごとのしめ切りになっている。

応募券のほうは、4月号から6月号まで共通に使えるようになっているので注意。今月号でほしいものがなかった人は来月用にとっておいてもいいわけだ。来月もほしいゲームがなかったとしたら、ハード1本にしぼって一発勝負をしてもいい。4月号の応募券と合わせて6通分の応募も可能だ。

詳しい応募の方法は下に書いてあるので、よく読んで応募してね。ちなみに4月号分の応募ハガキは大きなダンボール箱に、毎日ドカドカ届いている。整理をするのはたいへんだけど、皆さんの熱い応募ハガキをたくさん待っています。よろしく／

正しい応募の仕方

今回のプレゼントは昨年と同じく4〜6月号の3か月連続企画。今月がその第2回目だ。応募の方法はちょっと変わっていて、応募券がどの月でも共通して使えるようになっている。つまり、今月のプレゼントの中でほしいものがなかったら、また来月使えるというわけだ。よく考えて有効に使ってほしい。

しめ切りは㉛以降のプレゼントが4月30日、①〜⑤は5月31日(両方とも当日の消印有効)。当選者の発表は4〜6月号とも7月8日発売の8月号。ちょっと先だけど、楽しみに待っていてほしい。それでは以下のきまりをよく読んで、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無効になっちゃうので注意してね／

●応募方法

①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書く)
②名前と住所と電話番号(都道府県名と名前のふりがなも)
③所有機種(MSX1か2か2+かも書く)
④年令と職業や学年
⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

●ハガキの送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部
創刊2周年記念読者プレゼント係

※M1はMSX対応、M2はMSX2以降、M2/2+はM2だが2+のデモつき、2+は2+専用、RはROM、Dはディスクの略です

1 1名 松下電器 **A1WX**

⬆内蔵ワープロが評判のMSX2+。ゲーム用の連射機能つき

2 1名 ソニー **F1-XDJ**

⬆プログラミングツールのオマケがついたMSX2+

3 **FS-PK1** 松下電器 1名

⬆プログラムのリストや、ワープロで作成した文書の印字に便利なプリンタ

4 **HBP-H1C** ソニー 1名

⬆ソニーの『プリントショップII』などでカラープリント

5 **プリントショップII** ソニー 1名

➲誕生日カードや暑中見舞いのハガキなどいろいろ作れる。M2・D(要漢ROM)

31 **R-TYPE**

アイレム 3名

➲ゲーセンでもゲーム機でも大人気のシューティング。M1/2兼用・R

32 **スナッチャー**

コナミ 3名

➲近未来が舞台のAVG。背後に迫る機械人間の謎を究明する。M2・D+R

33 **F-15ストライクイーグル**

システムソフト 3名

➲本格的なフライトシミュレータ。地味だけど、奥の深いものがある。M2・R

34 **マイト&マジック**

スタークラフト 3名

➲3D画面の迷路ざんまいの正統派RPG。忍耐と智恵が必要だ。M2・D

35 **サイオブレード**

T&Eソフト 3名

➲宇宙と地球が舞台のAVG。突然軌道をそれた宇宙船の謎を探る。M2・D

MSX・FAN 読者モニタープレゼント

もらいました。今月は連続企画の第2回目です!

36 アメリカンサクセス
ウインキーソフト 3名
➲工場、農場、鉱山を所有し売買をしながら財テクするマネーゲーム。M2・D

37 POWFRFULまあじゃん2
デービーソフト 5名
➲いろいろ個性のある相手や、ぽこ麻雀などバラエティにとんだ麻雀。M2・D

38 ザ・リターン・オブ・イシター
ナムコ 3名
➲カイとギル2人で100以上のフロアを冒険するアクションRPG。M2・R

39 ファンタジーII
ボーステック 3名
➲古典的正統派RPGの一級品。『ファンタジー』の2作目にあたる。M2・D

40 FMパック
パナソフト 5名
➲ゲームでないのにベストテンで1位になったFM音源カートリッジ。M1・R

41 レイドック2～ラストアタック～
パナソフト 5名
➲ムリをすればM2でもプレイできる2+専用のシューティング。M2+・R

42 V/STOLファイター
アスキー 2名
➲地上部隊を指示しながら攻撃する変わったフライトシミュレータ。M1・D

43 軍人将棋
パック・イン・ビデオ 3名
➲裏に魚類図鑑などを隠しもつ世にも不思議な、話題の軍人将棋。M2・D

44 真・ゴルベリアス
コンパイル 3名
➲美しく優しいリーナ姫を捜し出すアクションRPG。M2/2+・D

45 きまぐれオレンジロード
マイクロキャビン 3名
➲優柔不断男恭介をとりまく三角関係がテーマのほのぼのAVG。M2・D

46 ワールドゴルフII
エニックス 3名
➲プロになった気分で試合に参加し、賞金をかせいでレベルアップ。M2・D

47 ダイナマイトボウル
東芝EMI 3名
➲最近またはやっているというボウリング。音声合成でしゃべる。M1・R

48 ケンペレンチェス
ポニーキャニオン 3名
➲じっくりおとなのゲームを楽しむならこれ。本格的チェスゲーム。M2・R

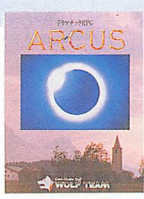
49 殺意の接吻
リバーヒルソフト 3名
➲都会の夜に消えた美女と青い宝石を追う刑事J.B.が主人公のAVG。M2・D

50 アークス
ウルフチーム 3名
➲伝説の金竜と主人公。アドベンチャー要素の多いパーティ型RPG。M2・D

51 ソリテアロイヤル
ゲームアーツ 3名
➲ひとり遊びなら伝統のトランプゲームで。絵もきれいだしあきない。M2・D

52 T&E特製ロゴTシャツ
T&Eソフト 10名
➲T&EのオリジナルTシャツ。MとLがあるのでサイズを明記のこと!

53 アートディンク特製テレカ
アートディンク 5名
➲『ハウ・メニ・ロボット』のアートディンクからはオリジナルのテレカだ

54 イースII財布
日本ファルコム 2名
➲さりげなく持ちたいイースIIの財布。カード収納は4枚まで、小銭もOK!

55 イースIIと日本ファルコム特製ディスクホルダー
日本ファルコム 24名
➲日本ファルコムオリジナルとイースIIの2タイプの3種類のうちどれか

来月は最終回。よろしく!

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

ピカッとフラッシュ、個性がクッキリ！
新学期、アイツに差をつけるミニコピー

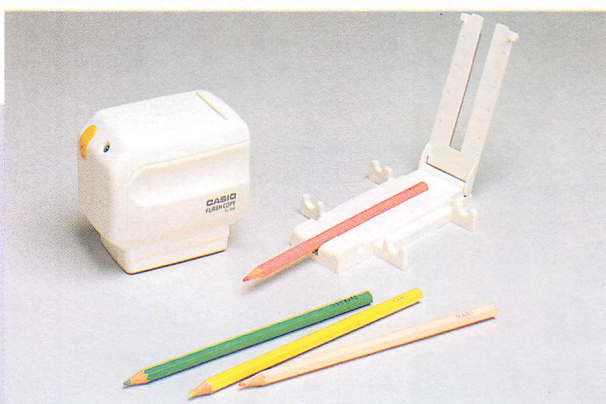
カシオ「光奇新(こうきしん)」

最近は、ハンディコピーやパーソナルコピーがけっこうオシャレだったりする。パーティの招待状やバースディカードなど、かなりニーズは高いが、値段も高い。「もっとやすいコピー機はないのか」、こんなふうに思っていた人も多いんじゃないかな。カシオは、そんな願いをかなえてくれたぞ。その名もフラッシュコピー「光奇新」。価格7800円で発売中。

さて、紹介をかねて「光奇新・使い方講座」をやってみよう。

外形寸法＝幅100×高さ90×奥行き55mm、重量320g。ぴかぴかの1年生の必携アイテムになりそうな雰囲気

①フィルムシートを本体にセットする。
②原稿(52×28ミリ以内のもの)の上に本体を置き、フラッシュさせてフィルムシートに写しとる(ちょっとコツがいる)。
③黒・赤・青・金・銀の中から、好みの色のインクリボンをとりつける。
④印刷したいものの上に本体を置き、フラッシュさせて印刷。
④をくりかえすことにより、何回でも同じものを印刷できる。

本、ノート、下じきなど、インクののりやすい平面にプリントできるのはもちろん、付属のペンシルホルダーを利用すれば、鉛筆やボールペンなどにもかんたんにプリント可能。インクリボンは前述のとおり全5色あるから、技術しだいで多色刷りもできそうだ。

付属のペンシルホルダーを使えば鉛筆に自分の名前などをプリントできる

電源は単3アルカリ電池6本または別売りACアダプター(2500円)を使用。電池寿命は発光回数150回。フラッシュ部の発光耐用回数は約5000回(有料で交換可能)。インクリボンは黒・赤・青が各600円、金・銀が各700円。

インクリボン(金色)、クッション1枚、インスタントレタリング1枚、イラストシート3枚、フィルムシート2枚、ペンシルホルダー、単3アルカリ乾電池6本が付属してくる。

自分のトレードマークをデザインして、身のまわりにバンバン印刷しちゃおう。進学、進級シーズンの今、個性をおもいっきり押し出して、来年のバレンタインに背中で哀愁きめないように、伏線はっとけよ。

コンテスト

ハボをCGで表現して
A1WXをもらおう！

ディスクパックでCGコンテスト

「バボ」……この2文字を聞いたとき、キミたちの頭の中には、いったいなにが浮かぶのだろうか。さあ、キミのイメージをおもいっきりディスプレイにぶつけてくれ！ Mファン・FFBでは、パナソフト『ディスクパック』(2980円)に入っているグラフィックエディタ「EASY」を使ってのCGコンテストを突然やることにした。テーマは「バボ」。無性に創作意欲をかきたてるでしょ。絵ができたら、別のディスクにデータセーブしてどんどん応募してほしい(1人何作品でも可)。7月号のFFBで優秀作品をどーんと掲載する予定だ。最優秀作品には、あのMSX2+「A1WX」をプレゼント。さらに、応募者全員の中から抽選で10名に「スパーキーテレホンカード」をあげる。

しめ切りは4月30日必着。

なお、作品は返却できないので、あらかじめコピーをとっておいてね。後援＝松下電器産業株式会社。

編集部作『光るバボ』。バボの容姿と性格を象徴的に表現してみました

●私は姉／私は姉です。修学旅行は楽しかったけど、ハードスケジュールで、スキー実習は色気のないあずき色のウェア、去年はかっこいいコーチが多かったって聞いてたから期待してたのに、うちの班のコーチを紹介されたとき、不敵な金歯の笑い顔を見た者は私だけではなかった。きんきんきらきらきらきらぼーる……。(広島・片山の姉)⇒いったいだれの姉なんだ、と思わせる、「私は姉です」の書き出しで採用だ。(バ)

プレゼント係より

「アンケートプレゼント」は、2月号発表『幽霊君』、3月号発表『アークス』を除く3月号発表ぶんまで。「さあ応募しなさい」は、3月号発表ぶんまで。「モニタプレゼント」は、『ラス・ハゲのCD』『デコヒストリーのCD』『シンセサウルス』を除くすべて。以上、それぞれ発送を終了しました。ご不明な点は、お電話(目次参照)かハガキでお願します。発送の遅れを深くおわびいたします。

SHOW 「AOUショー」レポート

去る3月1日、2日の両日、東京の新宿NSビルで「AOU1989アミューズメントエキスポ」が開催された。会場は新作のアミューズメントマシンを見学するビジネスマンなどで熱気ムンムンだった。なかでも、熱い注目をさらっていたのがナムコのブース。新作『ワルキューレの伝説』『ブラスト・オフ』、くわえて超新作『ダートフォックス』を発表。ワルキューレはファミコンのものをベースにしたアーケードRPGだ。注目のセガは、話題の『ターボアウトラン』などを展示。そして、コナミはお得意の野球ゲームで、大リーグをモチーフとした『メインスタジアム』と縦スクロールシューティング『急降下爆撃隊』を展示していた。タイトーは、アクションゲーム『ラスタンサーガ2』、3Dグラス使用のシューティング『エンフォース』を展示。

全体に新作ビデオゲームに目新しさが見られなかったが、半面、実際に体を使うゲームがおもしろかった。体感から体験へとゲーム産業は移りつつあるのか。

➡ナムコ『ワルキューレの伝説』。4月中旬ころ登場予定

⬅セガ『ターボアウトラン』

➡ナムコ『ダートフォックス』

⬆コナミ『メインスタジアム』。迫力グラフィックで楽しめる

⬅「体験」型のバスケットゲーム

BOOK HALNOTEツールコレクション

HALNOTEのユーザーにおいしい本がアスキーから発売されている。『HALNOTEツールコレクション』(アスキー出版局/1200円/A5判)だ。

この本には、HALNOTEを理解するための解説とHALNOTEのシステム上で利用できるいくつかのプログラムが掲載されている。基本システムに収められているソフトだけじゃものたりないというユーザーにおすすめの本だ。

収録プログラムは、住所や生年月日、そして内蔵時計にあわせて年令やバイオリズムまで管理し、さらに住所と名前をはがきに印字できる「スーパー住所録」、自分だけのアルファベットや漢字、かなが作れてふつうのフォントと同じように使える「フォントエディタ」、キー配列を自分の好きな使いやすいものに変更できる「キーマッパー」などの道具のほか、デスクアクセサリとして「電卓」やメインメニューでファイルの内容が確認できる「モア」、学習辞書などのSRAMのデータを保存したり、読みこんだりできる「RAMセイバー」、そしてメニュー画面の上を線や円、四角が動きまわる環境ソフトのような"万華鏡"がある。

これらのプログラムはマシン語だけど、それを入力するための簡易モニタもついている。打ちこむのが面倒な人のためにはちゃんと同名のプログラムディスク(アスキー出版局/3000円)も発売されているぞ。

➡フォントエディタで作った文字が自由に使える

⬅いろいろな機能のあるスーパー住所録

➡キミのHALNOTEがパワーアップする。これで1200円はやすい

BOOK 小説ドラゴンクエスト

『ドラゴンクエスト』といえば、その異常なまでの人気と、日本全国に睡眠不足の人を増やしたことであまりに有名である。スライムのぬいぐるみなどのドラクエグッズで、ワールドを拡大すべくメディア展開をはかってきたドラクエだが、今度は本格的な小説になった。

アレフガルド暦1348年。竜王の手により、アレフガルドは再び闇に閉ざされた。かつて、伝説の勇者ロトが魔王からこの国を救うときにつかった光の玉を竜王に奪われてしまったのだ。人々が絶望の日々を送っていたある日、竜王のもとに1つの予言がもたらされた。「勇者ロトの血引きしもの、ドムドーラに生まれけり。その者、王女の愛を得しとき、竜王さえ倒す力を持つであろう」。これを聞いた竜王は、ドムドーラの町人を皆殺しにするよう命じた。かくて、ドムドーラの町は滅亡し、そして、15年の歳月が流れた……。

発行エニックス、著者は高屋敷英夫、カバー・本文イラストはいのまたむつみ。四六判、336ページで、税込定価1300円。

➡大きさは、縦20×横13×厚さ3cm。かなり大きい、豪華愛蔵本仕様なのだ

特設 聴いたZONE

●SYVARION/ZUNTATA=ドラム、ギター、サックス、トランペットといった、ズンタタのバンド編成の勝利ともいえる1枚。重厚な生演奏に少年少女合唱団の澄んだ声がラッピングされたサイバリオンアレンジはすばらしい。チェイスH.Q.のドラマを含め、楽しくまとまったオススメの1枚。(4・ポニー)●SETA GAME MUSIC SCENE1=トゥインイーグルのアレンジはギンギンのハードロックで、歌までついてしまうオドロキもの。SR麻雀のミキちゃん、カスミちゃんの声は、もうちょっと聴きたかったな……。(今月・ポリスター)⇩次ページに続く

アンケートハガキより

●欲望/ぼくはビデオゲームが好きだ。でも、ゲーセンは不良の行くところだと親はいうし、友人には「ゲームに金使うならなにか買え」と軽蔑するやつもいる。本来、買い物というのは人間の欲望を満たすもので、それで満たされない人間は別の方法で、たとえあとにはなにも残らなくてもパチンコ、麻雀に走ってもなにも悪くはないと思う。一時でも欲望が満たされ、本人が後悔しないのなら。(岡山・猪原栄一)⇒まあ時は流れるし。(バ)

●テレネット・オーディション募集要項＝〈応募資格〉14〜20歳までの健康な女性で、1年間㈱日本テレネットのイメージガールとして契約できる方(保護者の承諾を得た方)。〈応募方法〉①履歴書：氏名、年令、生年月日、住所、電話番号、職業(学校名)、身長、体重、ボディサイズ(B・W・H)、特技(趣味・スポーツ等)を明記。②写真：上半身と全身(できればセーラー服を着用)のカラー写真各1点。──他薦の場合は、①と②に、推薦者の住所、氏名、生年月日、電話番号、職業(学校名)、推薦のコメントを追加して、日本テレネットへ郵送のこと。〈賞品・賞金〉優子……賞金50万円、副賞グ

読者命で有益情報たくさん掲載
今月も、少しムチャしちゃった

最新GM情報

●コナミレーベル設立！

キングレコードとコナミは、両社の相互協力によって、ついに「コナミレーベル」を設立した。レーベル第1回作品は、以下のメインアルバム1、ミニアルバム3の計4タイトルで、5月21日いっきょ発売だ。

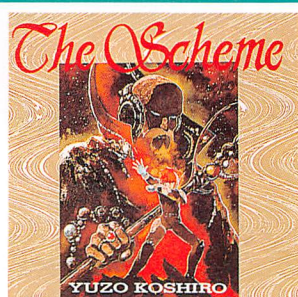
①サンダー・クロス／コナミ矩形波倶楽部＝第1回作品メインアルバム。アレンジ4曲＋オリジナル2タイトル収録。アレンジは、タイトルと『沙羅曼蛇』『A-JAX』『グラディウスII』(すべてアーケード版)を矩形波倶楽部が手がける。価格はCD2843円、テープ2369円。

②がんばれゴエモン2＝ファミコン版全16曲、効果音付き。

③ゴーファーの野望〜エピソード2〜＝MSX版オリジナル全24曲、効果音付き。

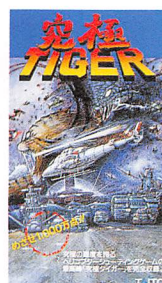
④F-1スピリット／F-1スピリット3Dスペシャル＝Fスピはコナミの独自音源SCC、Fスピ3DはFM音源。それぞれを、オリジナル収録。

②〜④は、マキシシングルCD(12cmCDに20分しか収録しないもの)とテープで発売。価格はすべて、CD1442円、テープ989円。

タイトースーパーシューティング(ビデオ)＝タイトーの高難易度シューティング『究極タイガー』『TATSUJIN』『飛翔鮫』を一挙収録。5月21日発売。カラーHi-Fiステレオ45分もの。価格は、VHS、βとも9476円。

※究極タイガーだけのビデオも同時発売。45分、3605円。(ポニー)

まーじゃんGALS GRAFFITI(ビデオ)＝麻雀ゲームの美少女セレクションビデオ。ニチブツ作品、麻雀ゲームの歴史、ゲームエンディング集など。『SR麻雀』は検討中。カラーHi-Fiステレオ30分もの。発売日未定。価格は、VHS、βとも2884円。(ポニー)

デジタル・ビデオ・プレスVOL.2(無料レンタルビデオ)＝今回は「AOUショー」がメイン。ナムコのCGゼビウスやSSTバ

←六本木のディスコ。コナミレーベル設立発表会での演奏風景

緊急情報 フジサンケイ系列主催「国際スポーツフェア'89春」(4月29日〜5月8日)でSSTバンドのライブがある。5月4日午後5時〜6時。会場内のヤングプラザ・ニッポン放送ステージにて。フェアの入場料さえはらえば見られる。

サイトロンDVP(デジタルビデオプレス)レンタル店一覧

レンタル店のくわしい問い合わせは、月〜金曜日の午前10時〜午後6時のあいだに、ポニーキャニオン・大田制作室(☎03-221-3151)まで。

■レコード店

【北海道】●札幌＝山野楽器そごう店／玉光堂四丁目店／玉光堂オーロラタウン店●函館＝山野楽器ボーニアネックス店●旭川＝ディスクポート西武小路●北見＝タケダ楽器東急店

【東北】●青森＝音楽堂本店／成田本店●盛岡＝新星堂盛岡店／キクイチ●秋田＝全音秋田●仙台＝ヤンレイ／新星堂仙台店／フジ楽器／サイトー楽器●福島＝ざ・らんど／オリエンタルレコードコルニエツタヤ店●会津若松＝フレンズ●花巻＝新星堂花巻●郡山＝三野屋／新星堂カルチェ5郡山店

【関東・甲信越】●新潟＝ツモリレコード伊勢丹店●長野＝トーチク●鹿沼＝はしだ楽器●伊勢崎＝N.N.ナカジマ●水戸＝ヤマギワ●熊谷＝新星堂熊谷店●所沢＝ディスクポート西武所沢店●大宮＝ヤマギワ大宮店●小山＝小山ヤンレイ●宇都宮＝新星堂Q5●銀座＝山野楽器銀座本店●池袋＝五番街●新宿＝山野楽器新宿小田急店●浦田＝コタニ浦田店●吉祥寺＝新星堂吉祥寺ロンロン店／山野楽器吉祥寺サンロード店●立川＝新星堂立川ウィル店●府中＝新星堂府中ヨーカ堂店●八王子＝新星堂八王子店●二子玉川＝すみや玉川高島屋店●松戸＝ヤンレイ松戸店●船橋＝イトーMC船橋ららぽーと●津田沼＝山野楽器津田沼パルコ店●甲府＝新星堂甲府駅ビル店●横浜＝ヨコハマ音楽館／シアル音楽館●鶴見＝オデオン堂カミン店●川崎＝新星堂武蔵小杉店●戸塚＝ハマヤ電気本店●町田＝山野楽器町田小田急店●厚木＝レスポック●静岡＝すみや本店●浜松＝イケヤ本店

【中部】●名古屋＝ヤマギワメルサ／ヤンレイ名古屋／愛曲楽器近鉄／太陽サウンドオン●豊橋＝ヤマト楽器精文館●豊田＝新星堂豊田店●岡崎＝大衆堂本店●大垣＝電波堂本店●金沢＝山蓄香林坊109店●福井＝松木屋本店●四日市＝北勢堂四日市店●松坂＝カナリヤ楽器

【近畿・四国】●大津＝ディスクポート大津店●京都＝ピックアップ●西大寺＝大月楽器(奈良ファミリー)●梅田＝阪急イングス／阪急デパートレコード売場●吹田＝ダイエーサウンドワールド●豊中＝駅前交声堂●くずは＝モール街ワルツ堂●心斎橋＝ミヤコ本店●八尾＝ディスクポート西武八尾店●藤井寺＝新星堂藤井寺店●岸和田＝ヤングレコード(トークタウン)●和歌山＝音楽文化堂市駅前店●三宮＝星電社三宮本店／ダイエーパレックス●サンチカ＝星電社サンチカ店●名谷＝大畜名谷店●明石＝星電社明石店●姫路＝星電社姫路店●松山＝明屋本店／デューク松山●高知＝デューク高知

【中国】●岡山＝大森楽器本店●広島＝紀伊国屋書店6階レコード部／音響堂フジ広島店／ダイイチパソコンCity●福山＝中国ヤンレイ●鳥取＝レコードの店セイコ●米子＝大蓄米子店●山口＝OK無線ちまきや店

【九州】●福岡＝ベスト電器本店／ヨシダ楽器本店／ダイエー原店内サウンドワールド店／サウンドワールド福岡●香椎＝ヨシダ楽器ダイエー●北九州＝ウィーン・メイト店●久留米＝リズムレコード●熊本＝帝都無線●長崎＝アトムレコード本店／ダイイチ浜デンキ●佐世保＝平和堂／川下本店●佐賀＝久米楽器●大分＝リズムレコード大分店／大分エトウ南海堂●宮崎＝西村楽器本店●鹿児島＝十字屋

■レンタルビデオ店

【北海道】●釧路＝サンホームビデオ釧路若竹店●函館＝ブックセンターみはら●札幌＝ビデオプラザ・ビックベン／ビデオレンタルYES／ビデオムービー北24

【東北】●山形＝ミュージック昭和●仙台＝ブラザーシータショップ仙台●福島＝オリエンタルツタヤ●三沢＝マックロード三沢●花巻＝カルチャーランドマルカン

【関東・甲信越】●八重洲＝ビデオメイツ八重洲●秋葉原＝ヤマギワソフトショップA館●渋谷＝チャーリーズX2●東池袋＝ゲームプラザ・ゴリラ●新井＝ブラザーシータ●下石神井＝スクリーン&BOO●貫井＝スクリーン●二子玉川＝ヤマギワ二子玉川●新橋＝ダイナミックオーディオ新橋店●南小岩＝パノラマ小岩店●亀戸＝スターウォーズCD館●田柄＝ピンナップ赤塚店●高島平＝ポニービデオランド●お花茶屋＝VIVI●足立＝富士ブックス●田端新町＝LOOK-1●府中＝キッチンハウスふらみんご●八王子＝ラビット●多摩＝ニュータウンビデオ●武蔵小山＝ビデオエイジ武蔵小山●横浜＝ワールドビデオ／ビデオレンタル優／ビデオスーパー横浜／ビデッコ金沢八景／スクリーン&BOO横浜●厚木＝コレクションシバ●相模原＝チャーリーズ橋本●木更津＝すみや木更津●市原＝すみや市原●八千代台＝すみや八千代台●市川＝アコム本八幡●船橋＝白馬●印旛郡富里＝ビデオセンターかずみ●東越谷＝すみや東越谷店●春日部＝富士ブックス武里●和光＝ビデオメイト●川口＝川口ウィング●浦和＝浦和SOFTBOXB●深谷＝深谷ビデオプラザ21世紀●つくば＝ビデオアルファ学園店／ビデオアルファプラスワン●高崎＝HOP●静岡＝ビデオプラザコーワ沓谷●新潟＝創夢館●松本＝ビデオジャック●御代田＝スーパーやまいちや(Vrex801)

【中部】●名古屋＝シネスポット35高針／スペース名東／三洋堂パソコンショップシグマ／トップカメラ●津島＝ビデオ・ピカルーン津島●津＝ビデオランドレインボー●尾西＝ビデオタウン80●犬山＝HERSHY'S●盤田＝すみや盤田店●豊橋＝USV豊橋●東郷＝チャンネル2和合●西尾＝三愛堂●江南＝キャットアカデミー江南●魚津＝ビデオハウスB&V●富山＝ソフトハウスビーバー

【近畿・四国】●大阪＝ビデオプラザアルファ／ビデオコミュニケーションセンター／レンタルビデオ1，2，3，森ノ宮店●平野＝ビデオジョイント●八尾＝フォーラム八尾●堺＝ビデオファミリー堺東●吹田＝ビデオプラザアルファ北千里店●豊中＝ブックコスモス●大東＝ホームシアター●寝屋川＝オスカー●神戸＝コラージュ／ホーリーウッド●京都＝ビーバーレコード河原町京宝店／ビーバーレコード四条京極店●西大寺＝AVフォーラム西大寺●徳島＝チャーリーブラウン●高松＝ビデオワールド今里／ビデオロッキー●松山＝ビデオイン松山三津店●宇多津＝フォーラム四国

【中国】●広島＝ポパイ白鳥／ポパイ千田●宇部＝ワールド宇部●出雲＝スクリーン出雲●倉敷＝カック倉敷

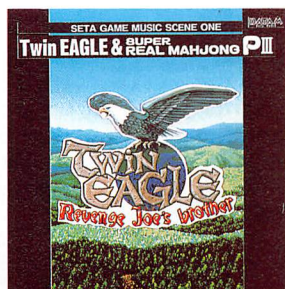
【九州】●福岡＝ビブレ21●小倉＝ディオニー●延岡＝映画村●久留米＝ビデオアメリカ十二軒屋店●宮崎＝アルファ丸島

●T&E SOFT GAME MUSIC SCENE1＝ポリスターは、セタといい、これといい着眼点がウレシイ。サイオブレードのアレンジは、アコースティックサウンドからロック調へと変わり、レイドック2のアレンジは風変わりなシンセサウンドが心地いい。雰囲気のある1枚。(今月・ポリスター)●THE SCHEME／古代祐三＝PC88用のサウンドボード2は、FM6+SSG3+リズム6+サンプリング1声持っているが、それを使いこなしたお手本のような1枚。(今月・アルファ)★カッコ内は掲載号と発売元。──文責はNHKの教育番組が大好きなFFBのたかだーでした。

●質問／MSX-WriteIIとHBI-J1の違いは？ また、WriteIIで『はがき書右衛門』と『文書作左衛門』は使えるのでしょうか。パソコンはFIXDを使用しています。(香川・西村良清／61歳)⇨WriteIIがあればXDでも書右衛門や作左衛門を使うことができます。HBI-J1は不要です。J1は、WriteIIにも入っているMSX-JEとMSX2+の漢字BASICをセットしたものです。(パボの代理)

アム旅行(写真撮影をかねる)／推薦者賞(抽選)……「FM TOWNS」1名、「X 68000」1名、「PCエンジン+ROMROM」1名、「優子テレホンカード」100名。〈応募先〉〒162 東京都新宿区東五軒町1-9片岡ビル ㈱日本テレネット「'89イメージガールオーディション」係。くわしい問い合わせは、㈱日本テレネット・宣伝企画部、西沢さんまで(☎03-268-1159)。なお、電話による申しこみ、またはオーディション選考過程についての問い合わせはいっさい受けていません。

FFB

ンドライブ、ファミコン『MOTHER』の映像なども収録。カラーHi-Fiステレオ30分もの。左ページ下の一覧表にあるお店で無料貸し出し中。(ポニー)
※ポニー新作情報＝5月21日カプコン『ストライダー飛竜』『天地を喰らう』のGM集を予定。
THE SCHEME─古代祐三─＝古代祐三氏アレンジの88SRゲームのサウンドボードIIバージョン。氏は『イース』や『ソーサリアン』などの作曲者。4月10日発売。価格はCD2627円、テープ2070円。(アルファ)
SETA GAME MUSIC SCENE 1＝『TWIN EAGLE』『SR麻雀P3』などアレンジ4タイトルと、オリジナル2タイトルを収録。『SR麻雀』のまぼろし豆本全員プレゼントも。4月25日発売。価格はCD2472円、テープ2163円。(ポリスター)
T&E SOFT GAME MUSIC SCENE 1＝『サイオブレード』『レイドック2』のアレンジと、『あーぱーみゃーどっく』など4タイトルのオリジナルを収録。4月25日発売。価格はCD2884円、テープ2472円。(ポリスター)

※価格が半端なのはすべて税込価格になっているため。消費税してるなぁ

掲示板

コンテスト '89日本テレネット イメージガールオーディション

㈱日本テレネットでは、この夏予定のアクションゲーム『ヴァリスII』の発売にあわせて、イメージガールオーディションを実施する。その名も「'89日本テレネットイメージガール／セーラー服"優子"オーディション」。優子とは、前作『ヴァリス』のヒロイン。選出後は、日本テレネットイメージガールとして1年間、レコード、ラジオなど各メディアで活躍してもらう予定。

オーディションは書類選考の後、パソコン雑誌などで誌上投票となる。キミたち読者が1票投じるわけだ。イメージガールは、後藤久美子で有名なモデル事務所「オスカー」に所属予定。7月にはゴクミばりの美少女が芸能界デビューするかもしれない。今から楽しみだね。応募要項などは上欄外を参照。キミのまわりにカワイイ娘がいたら推薦しよう！

←この子が優子ちゃん。やっぱり本物がいいけど、たまに絵のほうがいい人もいる……

VIDEO 機動戦士ガンダム0080

アニメファンならだれでも知っている人気シリーズ・ガンダムの最新作『機動戦士ガンダム0080～ポケットの中の戦争～』がオリジナルビデオで登場した。

宇宙世紀0079年、地球連邦政府に対してスペースコロニー群の1つ、ジオン公国(サイド3)が挑んだ独立戦争において、中立を守るサイド6・リア。そこに住む小学生アルは、モビルスーツ(MS)が好きで学校はきらいなふつうの男の子だった。ある日彼の住む街を、突然ジオン軍のMSザクが襲った！　連邦のMSの攻撃で墜落したザクをまぢかに見ようとかけだすアルを待ちうけるものは……。

全6巻のうち第1巻は発売中(第2巻は4月25日発売予定)。ステレオHi-Fi、30分、カラー。VHS、β、LDとも4800円(レンタル可)。発売元・バンダイ。

→ジオンのMSザク。ドム、ズゴックも登場

←『機動戦士ガンダム』と時代設定が同じサイドストーリー。懐かしいけど新鮮なガンダム

プレゼント さあ応募しなさい

2執念祈念プレゼントの勢いはとどまるところを知らない。徹底した業界グッズで今月も勝負だ！

●コナミ&キングレコードより
①「コナミレーベル」ロゴ入り特製トレーナー……2名様。
②「コナミレーベル」ロゴ入り特製テレホンカード……2名様。

①と②は、コナミレーベル設立発表会の引き出物。筋金入りの業界グッズだい。

●エニックスより
③『小説ドラゴンクエスト』……3名様。33ページで紹介のドラクエ本。

●アポロン音楽工業より
④CD版「組曲・ウィザードリィII～リルガミンの遺産～」……3名様。先月約束したとおりサクッとプレゼント。

しめ切りは4月30日必着。発表は6月8日発売の7月号の欄外で。応募方法は掲示板参照。

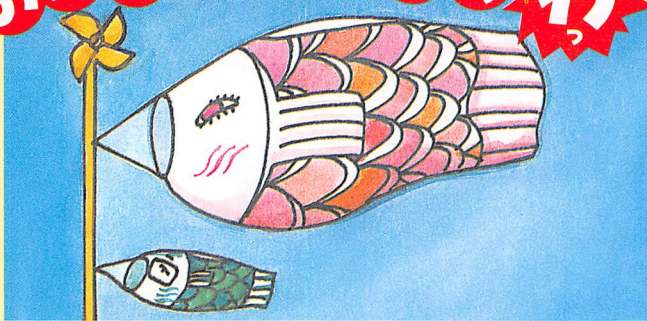
←コナミレーベルロゴ入り特製トレーナー

←ウィザードリィII～リルガミンの遺産～

→コナミレーベルロゴ入り特製テレホンカード

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り(妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ)、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈！

●アブないパパ／福岡の神長ゆりさん、まだ甘い。アブなくて書けないくらいすごい人を知ってるが、友人の父にもアブない人がいて、ベンツに乗って大きな指輪をした手を外へ振って、ほかの車があわててどくのを楽しんでいたとか。(大阪・上江州彰久)⇒まるで「芸能人として平凡に地味に暮らすのがたいせつ」といいながら、夫婦そろってすごい毛皮を着こんでいる大村昆のようなパパではないか。(バ)

おはなしこんにちわ

わたしがパボだ。突然はじまるぞ。

●ジョン・ローンと若原一郎はふたごではないか。(大阪・川上亮太)

ミッキー・ロークと岡本信人もふたごだというのか。いってないぞ。

●子どものうわさ話。ケーシー高峰はふたご。(愛知・香月将隆)

ケーシー高峰が2人で歩いていたらほんとうに怖いかもしれない。

●アニメファンは暗くないぞ!(岐阜・石神修一郎)

それはアニメファンはアニメファンとなかがいいから、わからないのだ。……いや、このへんでやめておこう。ムキになると怖そうだ。

●アンケートハガキの材質が変わりましたね。書きやすいです。とっても。(宮城・石川睦)

ありがとう。細かいところにも気配りを忘れない、Mファンだ。

●アンケートハガキの材質が変わりましたね。書きづらいので、まえのほうがよかったです。(埼玉・赤沢護之)

いやー、細かいところに気配りが行き届かなくて、すまない気持ちのMファンだ。

●7月に子どもが生まれるので、金銭的に自粛中。だからソフトください。(岡山・佐々木昌江)

ということは下血がピークのころに家庭内自粛をおこたったな。意味がわからないやつはわからなくていいぞ。MSXする妊婦。いやはやオめでとう。

●ぼくの中学の3年3学期末テストでほんとうに出た体育の問題の一部です。○×式で答えるものです。①小谷実可子の得意技は横四方固めである。②王貞治はナムコスターズのバッティングコーチになった。③カール・ルイスの脚の長さは1m53cmある。④体操の西川大輔は西川きよしの子どもである。⑤鈴木大地は関東平野にある。(神奈川・曽田高志)

子どもにうわさを流しているのは、この問題を作った先生と見たぞ。めったにあげない今月のテレカはこの先生にあげよう。曽田、ちゃんと届けろよ。

●2月26日放送ぶんの『サザエさん』で、マスオが宝くじにあたったらなんでも買ってやるといったら、われらがヒーロー、カツオは「最新のパソコンを買って」といい、そのパソコンの絵はラップトップパソコンだった。宝の持ちぐされなのに。(愛知・雨宮秀仁)

カツオも人の子。失礼じゃないか。カツオだってほんとうはパソコンくらいやりたいし、"パイリンギャル"なども好きかもしれないぞ。

●ムーミン谷へ行ったら、スナフキンが野村義男にギターを教えてた。おもしろかったら載せて。(和歌山・田井善史)

おもしろくないが、わたしはむかし学園祭で、ゲストの寺内タケシに花束を渡したら迷惑なことにキスされたぞ。あれ以来、海外へ行かなくても人生観が変わった。

●「笑点」のオープニングで円楽のまわりのおじさんおばさんはなぜ、必死に円楽を見ないようにしているのだろうか。(福岡・梶原貴利)

全員が円楽を見ていてもおかしいが、けっして カメラとも目をあわせないのもおかしいぞ。突然終わってみよう。

暮らしの適当手帖

5月のテーマ:平成元年の猫グッズ

ペットとともに花ひらく家族天国。血統書付きのペットでもいようものなら、子どもを高値で売りとばし、またしても家族天国。動物好きとはちがうペット好き日本人の多い近年、長嶺ヤス子にもわけてやりたい「平成元年の猫グッズ」をとりあげてみようではないか。まずは、いくつかの猫じゃらし。

⬆(左上から)いっしょにあそ棒2種、猫じゃらし(2本セット)、じゃれ猫、インデアン、ねこやめられない、猫はニャンと、(右下)たおせまい、猫釣れちゃった ⬅猫じゃらしの頭の部分のアップ写真

●いっしょにあそ棒(ヤマヒサペット/320円)⇨「いっしょにあそ棒」という棒だ。ヒモの先のヒヨコやムカデのマスコットが、どことなく表情がさびしげなところに心を奪われる。しょせん、猫にかみちぎられてしまうはかない人生を悟っているのだろうか。

●猫じゃらしファンファン(新日本産業/280円)⇨「人間と猫との会話ができる唯一の玩具」だそうだ。「物陰から出したり入れたりすると喜びます」の説明もマメでおかしい。

●じゃれ猫ダンス(ハヤシ/350円)⇨リボンをつけたシマシマのヘビのよーなものがついているが、いったいなんという生き物なのだろう。また、この生き物部分の取り替え用単品もあるそうで、「ターザンスネーク」か「スネークダンサー」くださいと指名して買うそうだ。

●インデアン(発売元不明/550円)⇨このインデアンの顔のアップを、見てほしい。頭から吹き出す7色のじゃらしひも。しかも顔は笑っている。人種の問題を超越し、猫はインデアンとじゃれる。

猫じゃらしでもまだまだあるが、ほかのグッズはネーミングで笑わせてくれる。

●ねこやめられない(東京ペット/1200円)⇨またしてもよくわからない生き物の顔がついていて、首をひっぱり出し、ボタンを押すとすばやくひっこんでしまう。猫は夢中でやめられないらしい。それはよかった。

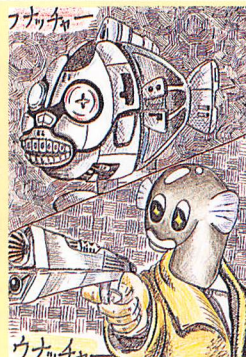
●猫はニャンと遊び好き(オオネ工業/580円)⇨なんと本毛皮製の白ネズミがついている伸びるサオ。なにもそこまでしなくても……。

●たおせまい(ヤマヒサペット/1250円)⇨たおせまい。「ニャン、あれ? たおしたはずなのにすぐ起きあがる。今度こそ!やっぱりたおれないヨ。不思議だな。おもしろいな。気に入ってしまったニャン」だそうだ(そう書いてある)。これはやはり猫口調なのだろうか。いつこうしゃべったのか聞いてみたいものだ。

●猫釣れちゃった(新日本産業/1250円)⇨オモチャの釣りザオの先に「サラサラ虫」という虫のマスコットがついている高価な猫じゃらし。交換ルアーとして金魚、カニも別売りされているが、この会社にはほかにも「中国四千年、猫の心理学に基づいて作られた猫玉」や、ペット用エプロン、しかも「お誕生日やパーティ用のスパンコール製」のお出かけタイプもあり、カセットテープと猫じゃらしがセットになった「猫じゃらしソング」などもある。こんなにしてもらって、犬の立場はどうなる。いや、犬にはもっと高価なグッズがいっぱいあるので安心しよう。パグにピンクのエプロン。笑わせてくれる。ちなみにパグとは中国犬の一種だ。終わりだ。

※値段は渋谷・東急ハンズ調べ

➡広島・山中敏裕(15歳)⇩パーのスガワラ(右の2枚参照)に比べてこいつはおとなだ。どーすれば選者の心をくすぐることができるかよく心得ている。トレースの才能はないようだが、りっぱに世渡りして出世していくにちがいない

⬆千葉・菅原由行⇨スガワラだ。全国の読者諸君、こんなやつにページを独占されてくやしくないのか。「アンジェラス」(3月号115ページ参照)の大口あけているCGを見たらついハンバーガーを持たせたくなっただけのまぬけなイラストを選んでしまった自分が情けない!

⬅千葉・菅原由行⇩またスガワラだ。毎月、こいつだけは避けようと思っているのに、選んでみたらこいつだった。『スナッチャー』にひっかけたギャグだけでここまで描きこんでくるのはスガワラだけだということに気づくべきであった。だからどうした、それでゲームは解けたのか。ああ、自分が情けない

★イラスト・評=野見山つつじ

アンケートハガキより

●メッセージ集/父ちゃんがワカサギとカレイ釣ってきました。まだ生きてます。(北海道・川村直)/みごと! 浪人決定。(京都・山本恵一)/おもしろいこと書くとここにのせられてプレゼントもらえないので書きません。(静岡・大石卓也)/アリとキリギリスはためになる本だ。感動した。(埼玉・滝本文秀)/編集部のみなさまはスキーをやる方なのでせうか。(北海道・黒木政貴)⇨最後のやつがなんの脈絡もなくて好きだが、浪人おめでとう山本くん。(バ)

変体文字の秘密はVRAMのなかにある

ときどき「BASICを勉強しています」というお便りを見かけて、ちょっとちがうんじゃないかと思う。BASICは勉強するものじゃなく、思考シミュレーションを楽しむものだ。

BASICの基本ルール(命令の使い方)は、たぶんMファンの2ページぶんに入りきるくらいしかない。ただ、そのルールが、ぼくたちのふつうの暮らしとかけはなれているために、マニュアルは厚く、むずかしそうなものになってしまう。

でも、BASICのいいところは、ルールを少ししか知らなくてもいろんな遊び方ができるという点なのだ。BASICの文法をうろ覚えでも、ちょっとした仕組みを知れば、すぐに新しい遊びが発見できる。分厚いマニュアルは、辞書みたいに必要に応じて開くだけで十分だ。

辞書を持って、BASICの不思議な世界にピクニックに行こう。ぼくたちのまえにあるMSXは、わずかなプログラムだけでいろんなおもしろい現象を見せてくれるのだ。

```
0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ[¥]^_`abcdefghijk
lmnopqrstuvwxyz
Ok
```

↑SCREEN 1のごくふつうの文字 ↓数行のプログラムでちょこちょこっとVRAMをいじくるだけでたとえば下のような変体文字になってしまう

```
0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ[¥]^_`abcdefghijk
lmnopqrstuvwxyz
Ok
```

■変体文字の出生地

今回のピクニックは、ゲームプログラムを走らせたときなどに出てくる、太い文字、斜めの文字、絵になった文字、色つきの文字などの変体文字の秘密と作り方を探っていこう。

変体文字の出生地はVRAM(ブイラム)だ。VRAMとは、MSX本体のなかにある「画面」だと考えてほぼまちがいない。VRAMには、文字の形や色、表示されている位置、スプライトの形や色や位置のデータが記憶されていて、ディスプレイの画面はこのVRAMのデータを光の情報に変えたものにすぎない。

だから、VRAMのデータを直接いじると、それに応じて画面も変わる。では、どうすればVRAMを直接いじれるのか、どういじれば変体文字が出てくるのか。以下、次ページ。

BASIC すべてのMSXにROMの形で内蔵されている思考シミュレーションソフト。正確にいうと、BASIC言語用の翻訳ソフト(インタプリタ)がROMになって内蔵されている。ほかのパソコンでも同様に内蔵されるか、ディスクなどで付属していることが多い。basic(基本的)という単語と同じつづりだが、じつは「Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code(ビギナーズ・オールパーポス・シンボリック・インストラクション・コード)」の頭文字を取ったものである。直訳すると、初心者向け汎用記号命令体系となるが、ようするに、計算やゲームや事務処理などいろいろ使えるやさしいプログラミング言語という意味だ。

VRAM Video RAM(ビデオ・ラム=画像用RAM)の略。MSXの本体にはメインRAMとVRAMの2タイプのRAMが入っている。メインRAMはたんにRAMともいい、プログラム自体や変数の内容などを記憶しているところ。それに対してVRAMは、名前のとおり、画面表示に関わるすべての情報を記憶・管理しているところである。メインRAMの内容はPEEK関数で読み出し、POKE命令で書きこむが、VRAMはそれぞれVPEEK関数、VPOKE命令でおこなう。VRAMの内容が変われば、それに応じて画面表示も変わる。

SCREEN1 MSX-BASICのテキストモードの1つ、およびそのモードにするための命令文。文字の表示がかんたんにでき、しかもSCREEN0とちがってスプライトが使えるため、BASICのゲームプログラムはこのスクリーンモードで作られることが多い。

※今回掲載のプログラムはすべて MSX (RAM8K)、MSX2/2+対応です。

アドレス　コンピュータで使うときは「番地」と訳す。MSXのなかのメモリ(ROM、RAM、VRAM)は、2進数8桁ぶん(これを1バイトという)を1単位とする記憶場所をたくさん持っていて、その1つ1つに番地、つまりアドレスがつけられている。この番地を頼りにして、必要なデータを読み出したり、書きこんだりする。

16進表記　16進数の形で数を書くこと。10～15をA～Fで表すため、1桁で0～15を表すことができる。頭に「&H」をつけて、たとえば&HØ2Ø8と書かれ、「アンドエッチゼロニーゼロハチ」というふうに1桁ごとに読む。BASICでは、&Hのついた数は16進数として扱う。

2進表記　2進数の形で数を書くこと。1桁で0か1しか表さないので、10進数の10を表すにも4桁必要になる。メモリはじっさいには、この2進数の形で記憶しているので、2進表記で見たほうがわかりやすいデータも多い。右ページのパターンデータはその典型的な例だ。BASICでは、&Bのついた数は2進数として扱う。

OR　論理演算の1つ。10進数でこの演算の効果を見るのはむずかしいが、2進表記で見た場合は単純だ。演算の対象となる2つの数をいったん2進表記にして、その2つを重ねあわせただけで答えになる。右ページのプログラム行60で使われている。

D¥2　同じく右ページのプログラム行60の計算。¥は割り算の記号の一種で、ふつう使われる「／」とちがうところは、計算の対象となる数も答えも小数点以下を切り捨ててておこなう点。VRAMのデータはかならず整数になるので、この記号を使うことが多い。ちなみに、ある2進数を2で割った答えは、もとの2進数を右に1桁ずらした形になる。また、4で割ると2桁ずれる(2で2回割ったのと同じ)し、8で割ると3桁ずれる(2で3回割ったのと同じ)。パターンをずらすときによく使われる。

SCREEN1のVRAMの構成

SCREEN文を実行するたびに、VRAMはそれぞれのモードに応じて割りふりされ、モード1では以下のようになる。今回のピクニックではパターンジェネレータテーブルとカラーテーブルだけをとりあげた。ほかの部分はまた別の機会に。

パターンジェネレータテーブルで遊ぼう

ここでは話をSCREEN1に限定して進めよう。

VRAMのなかには、文字の形を記憶している部分があり、そのエリアを「パターンジェネレータテーブル」という。文字の形は、このパターンジェネレータテーブル(以下PGTと略)にあるデータで決められているのだ。右ページの左右にならんでいるデータは、VRAMのPGTのアドレス(16進表記)とその中身(2進表記)だが、1と0がならんだ中身のほうを薄目で見てほしい。文字の形が見えてくるはずだ。ようするに、データの「1」の部分が文字の形になっているわけだ。

1つの文字は8×8ドットでできているが、その横1列8ドットぶんが2進数8桁(8ビット＝1バイト)に対応しているのがよくわかると思う。だから、1文字の形のデータは8バイト、つまり、8つのアドレスにまたがっているのだ。SCREEN1のVRAMでは、ある文字のパターンはそのキャラクタコード×8のアドレスから8バイトぶんのエリアに入っている。

下や右ページ中央付近にあるプログラムは、どれももとからVRAMにある文字のデータにかんたんな計算を加えることによって新しいデータを作り、それを同じ場所に書きこむという仕組みになっている。

各プログラムの計算の部分でどういうことをやっているのかは、ここではあまり説明できない。マニュアルやこれまでのファンダムの記事などで調べながら自分で考えてみてほしい。

パターンを二重にした乱視文字

下を太くしたコンピュータ文字

形を斜めにゆがめた斜体文字

太くして網かけしたネオン文字

左右を反転させた鏡文字

縦も横も太くした極太文字

いろいろな変体文字用プログラム

●乱視文字

```
10 SCREEN1:COLOR 15,4,7:WIDTH 29
20 ST=ASC("Ø"):LA=ASC("z")
30 FOR I=ST TO LA:PRINT CHR$(I);:NEXT
40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 D=D AND D¥2 OR D¥4 OR D
70 VPOKE I,D
80 NEXT
```

●コンピュータ文字(行10～30は上と同じ)

```
40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 D=D OR D¥(1-(IMOD8>3))
70 VPOKE I,D
80 NEXT
```

●斜体文字(行10～30は上と同じ)

```
40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 D=D OR D¥2
70 VPOKE I,D¥VAL(MID$("84442211",IMOD8+1
,1))
80 NEXT
```

●ネオン文字(行10～30は上と同じ)

```
40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 D=(D OR D¥2) AND 85*(IMOD2+1)
70 VPOKE I,D
80 NEXT
```

●鏡文字(行10～30は上と同じ)

```
40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 DD=Ø:FOR J=Ø TO 7:DD=DD-((D AND 2^J)>
Ø)*2^(7-J):NEXT
70 VPOKE I,DD
80 NEXT
```

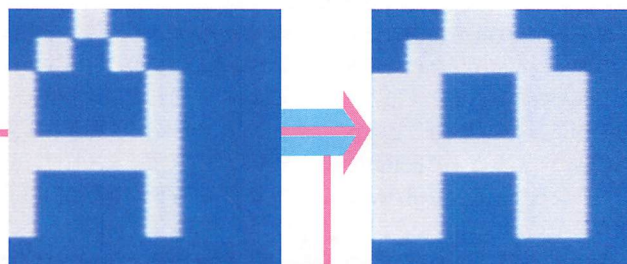
●極太文字(行10～30は上と同じ)

```
40 FOR I=LA*8+7 TO ST*8 STEP -1
50 D=VPEEK(I)
60 IF (IAND7)=Ø THEN D1=Ø ELSE D1=VPEEK(
I-1):D1=D1 OR D1¥2
70 D=D OR D¥2 OR D1
80 VPOKE I,D
90 NEXTI
```

文字が太くなる仕組み

使用前（パターンジェネレータテーブルの一部）

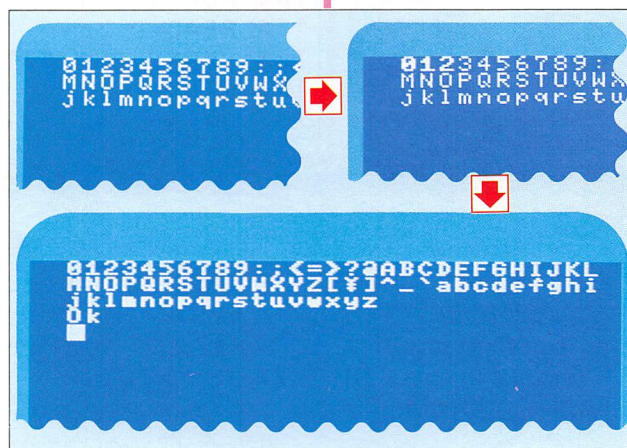
VRAMのアドレス 16進表記（カッコ内は10進表記）	文字の1ラインごとのパターンデータ 2進表記
&H01F0(496)	11000000
&H01F1(497)	01100000
&H01F2(498)	00110000
&H01F3(499)	00011000
&H01F4(500)	00110000
&H01F5(501)	01100000
&H01F6(502)	11000000
&H01F7(503)	00000000
&H01F8(504)	01110000
&H01F9(505)	10001000
&H01FA(506)	00001000
&H01FB(507)	00010000
&H01FC(508)	00100000
&H01FD(509)	00000000
&H01FE(510)	00100000
&H01FF(511)	00000000
&H0200(512)	01110000
&H0201(513)	10001000
&H0202(514)	00001000
&H0203(515)	01101000
&H0204(516)	10101000
&H0205(517)	10101000
&H0206(518)	01110000
&H0207(519)	00000000
&H0208(520)	00100000
&H0209(521)	01010000
&H020A(522)	10001000
&H020B(523)	10001000
&H020C(524)	11111000
&H020D(525)	10001000
&H020E(526)	10001000
&H020F(527)	00000000
&H0210(528)	11110000
&H0211(529)	01001000
&H0212(530)	01001000
&H0213(531)	01110000
&H0214(532)	01001000
&H0215(533)	01001000
&H0216(534)	11110000
&H0217(535)	00000000
&H0218(536)	00110000
&H0219(537)	01001000
&H021A(538)	10000000
&H021B(539)	10000000
&H021C(540)	10000000
&H021D(541)	01001000
&H021E(542)	00110000
&H021F(543)	00000000

VRAMのアドレス 16進表記（カッコ内は10進表記）　文字の1ラインごとのパターンデータ 2進表記

数字のØから小文字のzまでを太くするプログラム

```
10 SCREEN 1:COLOR 15,4,7:WIDTH 29
20 ST=ASC("0"):LA=ASC("z")
30 FOR I=ST TO LA:PRINT CHR$(I);:NEXT
40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 D=D OR D¥2
70 VPOKE I,D
80 NEXT
```

ST、LAはそれぞれここで扱う文字群の最初と最後のキャラクタコード。DはVRAMから読みこんだデータ、およびVRAMに書きこむデータ。行10から30で0～zを表示し、行40から行80で下のほうで説明してあるような作業をくりかえしている。

上のプログラムを実行するとこんなことが起こる

使用後

VRAMのアドレス	パターンデータ
&H01F0(496)	11100000
&H01F1(497)	01110000
&H01F2(498)	00111000
&H01F3(499)	00011100
&H01F4(500)	00111000
&H01F5(501)	01110000
&H01F6(502)	11100000
&H01F7(503)	00000000
&H01F8(504)	01111000
&H01F9(505)	11001100
&H01FA(506)	00001100
&H01FB(507)	00011000
&H01FC(508)	00110000
&H01FD(509)	00000000
&H01FE(510)	00110000
&H01FF(511)	00000000
&H0200(512)	01111000
&H0201(513)	11001100
&H0202(514)	00001100
&H0203(515)	01111100
&H0204(516)	11111100
&H0205(517)	11111100
&H0206(518)	01111000
&H0207(519)	00000000
&H0208(520)	00110000
&H0209(521)	01111000
&H020A(522)	11001100
&H020B(523)	11001100
&H020C(524)	11111100
&H020D(525)	11001100
&H020E(526)	11001100
&H020F(527)	00000000
&H0210(528)	11111000
&H0211(529)	01101100
&H0212(530)	01101100
&H0213(531)	01111000
&H0214(532)	01101100
&H0215(533)	01101100
&H0216(534)	11111000
&H0217(535)	00000000
&H0218(536)	00111000
&H0219(537)	01101100
&H021A(538)	11000000
&H021B(539)	11000000
&H021C(540)	11000000
&H021D(541)	01101100
&H021E(542)	00111000
&H021F(543)	00000000

←プログラムを走らせるとまず0からzまで文字を表示し、次にその文字を0から順に横1ドットぶんずつ太くしていく

たとえばIが520のとき、行50から行70のプログラムはVRAMのデータをこんなふうに書き換えている

キャラクタコード　文字の管理番号。たとえば、文字Aは10進数で64、16進数で&H41というキャラクタコードを持っている。
【キャラクタコードの調べ方】
直接、
？　ASC("<文字>")
(「？」はPRINT文とまったく同じ機能を持つ)
を実行するとその<文字>のキャラクタコードを答えとしてすぐ下の行に表示してくれる。また、逆に、あるキャラクタコードがなんの文字のコードかを調べるには、
？　CHR$(<コード>)
を実行すれば　その文字が表示される。
※ただし、「月」「大」や「π」、各種のケイ線など(トランプマークと黒丸、白丸は別)、グラフィックキャラクタのコードは特殊なので注意。
①キャラクタコードを調べるとき、
？　ASC(MID$("<文字>", 2, 1)−&H4Ø
②文字を調べるとき
？　CHR$(&HØ1)+CHR$(<キャラクタコード>+&H4Ø)

COLOR文のパラメータ　これは、
COLOR　<前景色のカラーコード>, <背景色のカラーコード>, <周辺色のカラーコード>
というふうに3つある。第1、第2パラメータに適当なコードを設定して実行すると、すべての文字の前景色、背景色がその値に変わる。第3パラメータの周辺色(SCREEN1で周囲に残って見える色)とは、カラーコード0(透明)の色を決めるものだ。前景色にしろ、背景色にしろ、カラーコードが0になっていたら、COLOR文の第3パラメータで指定された色と同じ色になる。カラーコード0の色は、周辺色が見えるという意味で透明なのだ。

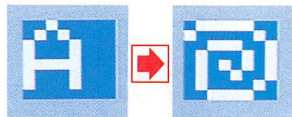
カラーデータ　カラーコードは0〜15だから、16進数にすると&HØ〜&HFまで。つまり16進数1桁で表せる。そこで前景色と背景色の組み合わせは、16進数2桁で扱うことができるのだ。これも2進や16進表記のほうがわかりやすい例の1つだ。

文字パターンはもっと自由に変えられる

もちろん、もとからある文字のパターンとは関係なく、好きな文字を好きな形に変えることもできる。この場合は、リストAのように、0と1で2進数のパターンを作って、VRAMに書きこんでいけばいい。

38ページにも書いたが、ある文字のパターンは、PGTでは〈キャラクタコード×8〉のアドレスから8バイトぶんに入っている。リストAの行10で変数ADに設定される数値は、文字AのパターンがあるPGTの先頭アドレスだということに注目してほしい。行10のダブルクォート(チョンチョン)で囲まれた文字を好きな文字に変えれば、その文字のパターンがあるPGTの先頭アドレスがADに入るようになっている。

リストBは、同じことを、10進数とREAD文を使ってやったものだ。なにをやっているのかはわかりにくいが、実際にはこういう形でプログラムのなかに入っていることが多い。

リストAをRUNさせるとこんなふうにAがうずまき模様になる

左がもとの文字Aの形。右がプログラムをRUNしたあとの形

大文字のAをうずまき模様に変える

●リストA・2進数を使ったわかりやすいプログラム

```
100 AD=ASC("A")*8
110 VPOKE AD+Ø,&BØ1111100
120 VPOKE AD+1,&B10000010
130 VPOKE AD+2,&BØØ111ØØ1
140 VPOKE AD+3,&BØ1ØØØ1Ø1
150 VPOKE AD+4,&BØ1Ø1Ø1Ø1
160 VPOKE AD+5,&BØ1ØØ1ØØ1
170 VPOKE AD+6,&BØ1ØØØØ1Ø
180 VPOKE AD+7,&BØØ1111ØØ
```

●リストB・同じことをおこなう短い形のプログラム

```
100 FOR I=Ø TO 7
110 READ D
120 VPOKE ASC("A")*8+I,D
130 NEXT
140 DATA 124,13Ø,57,69,85,89,66,6Ø
```

こんなにかんたんに作れるカラフル文字

COLOR文を使って文字に色をつけるとすべての文字を同じ色にしかできないが、VRAMを直接操作すれば、あらかじめ決められた8文字のグループごとに色をつけることができる。

たとえば数字の色とアルファベットの色を変えることもできるわけだ。

VRAMの&H2ØØØから「カラーテーブル」という部分がある。ここが各8文字グループの色を記憶している部分だ。

ここでは、1バイト(16進数2桁ぶん)で2色1セットを指定する仕組みになっている。16進数の形にして見るとわかりやすいが、このデータの前半部分が「前景色」を、後半部分が「背景色」を指定しているのだ。

たとえば、カラーデータが&H84なら、前景色はカラーコード8(赤)になり、それ以外の部分はカラーコード4(暗い青)になる。&HF4なら、前景色はカラーコード15(白。16進数のFは10進数の15)、背景色はカラーコード4(暗い青)になる。

ところで、ある文字用のカラーテーブルのアドレスは、
〈その文字のキャラクタコード〉÷8+&H2ØØØ(あまりは切り捨て)

たとえば、数字0のキャラクタコードは48、&H2ØØØは10進数の8192だから、数字0用のカラーテーブルのアドレスは、
48÷8+8192→8198
となる。

ここを起点にして、それぞれのアドレスに16進数2桁のデータを書きこんで8文字ごとにZまで色をつけてみたのが、右ページのプログラムだ。ただし、行10〜30を加えること。

行150の数値をいろいろ変えて試してほしい。

さまざまな色がつけられる多色刷り

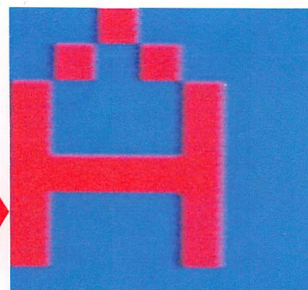
文字につく色の仕組み

➔⬇文字のパターンの1の部分に前景色で指定された色が、0の部分に背景色で指定された色がつけられる

前景色

文字の形そのものの色のこと。フォアグラウンドカラーともいう(たんに英語でいっただけ)。COLOR文の第1パラメータでも指定できる。

⬅➔前景色と背景色をあわせると右の写真のようになる

```
0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ[¥]^_`abcdefghi
jklmnopqrstuvwxyz
Ok
```

⬆38ページのプログラムの行10〜行30(数字の0から小文字のzまでを表示する部分)と下のプログラムをあわせて実行させた結果。8文字ごとに行150のデータにあわせて色が変わっているのに注目。最後のxyzは、あとに続く大カッコなどの記号群(ここでは表示されていない)とセットで8文字グループになっているので、これだけ3文字ぶんの色つけになっている

背景色

文字の形以外の部分の色、つまり、文字どおり背景の色。バックグラウンドカラーともいう。COLOR文の第2パラメータでも指定できる。

数字のØから小文字のzに適当な色をつけるプログラム

```
100 COLOR 15,1,1
110 FOR I=0 TO 9
120 READA$
130 VPOKE 8198+I,VAL("&H"+A$)
140 NEXT
150 DATA F4,4F,84,48,8E,38,67,76,FE,8C
```

左のプログラムはかならず38ページのプログラムの行10〜行30にくっつけて使うこと。また、太文字などのプログラム全体にこのプログラムをつけると、太文字などに、指定どおりの色をつけることができる。行130は16進データを読みこむときによく使われる技法だ。

使用前(カラーテーブルの全データ)

VRAMのアドレス 16進表記(カッコ内は10進表記)	8文字ごとのカラーデータ 2進表記	カラーデータ 16進表記(カッコ内は10進表記)
&H2000(8192)	11110100=>	&HF4(244)
&H2001(8193)	11110100=>	&HF4(244)
&H2002(8194)	11110100=>	&HF4(244)
&H2003(8195)	11110100=>	&HF4(244)
&H2004(8196)	11110100=>	&HF4(244)
&H2005(8197)	11110100=>	&HF4(244)
&H2006(8198)	11110100=>	&HF4(244)
&H2007(8199)	11110100=>	&HF4(244)
&H2008(8200)	11110100=>	&HF4(244)
&H2009(8201)	11110100=>	&HF4(244)
&H200A(8202)	11110100=>	&HF4(244)
&H200B(8203)	11110100=>	&HF4(244)
&H200C(8204)	11110100=>	&HF4(244)
&H200D(8205)	11110100=>	&HF4(244)
&H200E(8206)	11110100=>	&HF4(244)
&H200F(8207)	11110100=>	&HF4(244)
&H2010(8208)	11110100=>	&HF4(244)
&H2011(8209)	11110100=>	&HF4(244)
&H2012(8210)	11110100=>	&HF4(244)
&H2013(8211)	11110100=>	&HF4(244)
&H2014(8212)	11110100=>	&HF4(244)
&H2015(8213)	11110100=>	&HF4(244)
&H2016(8214)	11110100=>	&HF4(244)
&H2017(8215)	11110100=>	&HF4(244)
&H2018(8216)	11110100=>	&HF4(244)
&H2019(8217)	11110100=>	&HF4(244)
&H201A(8218)	11110100=>	&HF4(244)
&H201B(8219)	11110100=>	&HF4(244)
&H201C(8220)	11110100=>	&HF4(244)
&H201D(8221)	11110100=>	&HF4(244)
&H201E(8222)	11110100=>	&HF4(244)
&H201F(8223)	11110100=>	&HF4(244)

前景色	背景色
F 白	4 暗い青
4 暗い青	F 白
8 赤	4 暗い青
4 暗い青	8 赤
8 赤	E 灰色
3 明るい緑	8 赤
6 暗い赤	7 水色
7 水色	6 暗い赤
F 白	E 灰色
8 赤	C 暗い緑

使用後

VRAMのアドレス	2進表記	カラーデータ
&H2000(8192)	11110001=>	&HF1(241)
&H2001(8193)	11110001=>	&HF1(241)
&H2002(8194)	11110001=>	&HF1(241)
&H2003(8195)	11110001=>	&HF1(241)
&H2004(8196)	11110001=>	&HF1(241)
&H2005(8197)	11110001=>	&HF1(241)
&H2006(8198)	11110100=>	&HF4(244)
&H2007(8199)	01001111=>	&H4F(79)
&H2008(8200)	10000100=>	&H84(132)
&H2009(8201)	01001000=>	&H48(72)
&H200A(8202)	10001110=>	&H8E(142)
&H200B(8203)	00111000=>	&H38(56)
&H200C(8204)	01100111=>	&H67(103)
&H200D(8205)	01110110=>	&H76(118)
&H200E(8206)	11111110=>	&HFE(254)
&H200F(8207)	10001100=>	&H8C(140)
&H2010(8208)	11110001=>	&HF1(241)
&H2011(8209)	11110001=>	&HF1(241)
&H2012(8210)	11110001=>	&HF1(241)
&H2013(8211)	11110001=>	&HF1(241)
&H2014(8212)	11110001=>	&HF1(241)
&H2015(8213)	11110001=>	&HF1(241)
&H2016(8214)	11110001=>	&HF1(241)
&H2017(8215)	11110001=>	&HF1(241)
&H2018(8216)	11110001=>	&HF1(241)
&H2019(8217)	11110001=>	&HF1(241)
&H201A(8218)	11110001=>	&HF1(241)
&H201B(8219)	11110001=>	&HF1(241)
&H201C(8220)	11110001=>	&HF1(241)
&H201D(8221)	11110001=>	&HF1(241)
&H201E(8222)	11110001=>	&HF1(241)
&H201F(8223)	11110001=>	&HF1(241)

⬆行100のCOLOR文でいったんすべての前景色を15(16進数F)、背景色を1にしているため、VPOKEしていない部分は&HF1になる

プログラムファンの王国

ファンダム

1画面

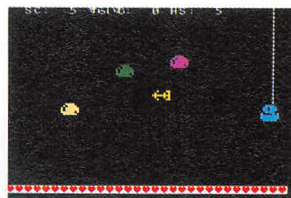
これでもか！のスライム打ち落としゲーム

なとやん

MSX MSX2/2+／RAM8K　BY　ガイム

リストは51ページ

⬆ゴンドラを上下に操作しながら、矢でスライムを打ち落とす

「勇者ナトはスライムの大群に追われ、あるほら穴のゴンドラに飛び乗った。すると、そのほら穴には人々の清らかな心があるではないか。勇者ナトは背中の矢を抜き、戦いを始めた」というストーリーがついていた。人々の清らかな心とは、床にしきつめられた赤いハートのことで、上から攻めてくるスライムがこのハートを傷つけないように勇者ナトは矢を放って、スライムをうち落としていくのだ。

⬆はじめのうちはスライムもゆっくり。ちょっと上をねらうと

⬆ゆるやかな放物線を描いて、矢はスライムに命中するのだ

スライムは弱い。上から攻めてくるといったって、ゆるゆるとまるでやる気が感じられないスピードで落ちてくるのだ。それをねらって放つ勇者の矢は、勢いよくほぼまっすぐ飛んでいくので、バシバシ命中する。

しかし、このやる気のなさは、じつはスライムの手なのだった。スライムを10匹うち落とすたびにほんのちょっとずつ、スライムのようすが変わってくる。あいかわらずヘロヘロ落ちてくるスライムにまじって、ときどきスラスライムイムとすばやく落ちてくるスライムがいるのだ。勇者は、このスライムに弱い。いつもと同じ感覚で放った矢はスライムの頭の上を通りこし、ハートはスライムに直撃されてしまうことになる。スライムをやっつければやっつけるほど、スライムのレベルはあがり、ハートが傷つくことも多くなる。スライムらしい戦略だ。

こうして、スライムがハートを5回直撃するとゲームオーバー。どこまでスライムのこの戦略にうち勝てるか、ハイスコアの更新を目指して戦おう。

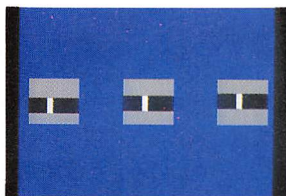
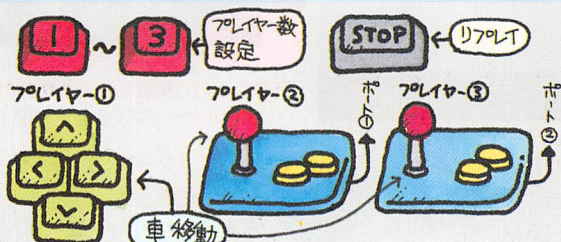
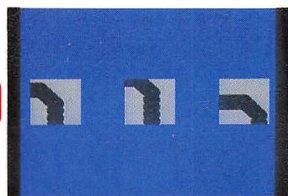
1画面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

1画面

3人同時プレイも可能なレーシングゲーム

M・FANスピリット

エム　ファン

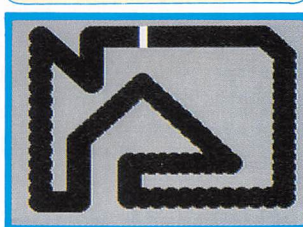
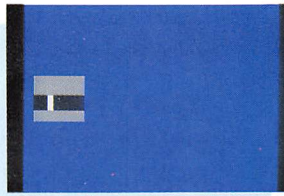
MSX2/2+／VRAM64K　BY　大沢元春

3人プレイ。各車はそれぞれ白、緑、赤のドットで表示される

3人プレイだとスピードがおそいがせりあっているとおもしろい

リストは52ページ

1人で退屈なとき、このプログラムを走らせると「?」と出てくるので「1」キーを押してリターン。すると1人プレイの高速レーシングがはじまる。コースを2周するとなぜか「WIN」という文字とタイムが表示される。

そこに友だちが現れたら、STOPキーでリプレイして、今度は「2」リターン。すると2人プレイの中速レーシングがはじまる。先にコースを2周したプレイヤーのエリアの上に「WIN」とタイムが表示される。

そこへおとうさんが現れて「わたしもまぜてくれ」といったらリプレイして今度は「3」リターン。すると3人プレイの低速レーシングがはじまる。いちばん早くコースを2周したプレイヤーのエリアの上に「WIN」という文字とタイムが表示される。

ただし、2プレイヤー以降はジョイスティックが1本ずつ必要なのはゆーまでもない。それぞれのプレイヤー用エリアは左から1、2、3の順になっていて、各エリアではそのプレイヤーが枠の中心にくるように表示される。もちろん、ほかのプレイヤーも同時に表示される。

レーシングコース。ただし、この全体図が表示されることはない

1人プレイのときは高速になるので1人でエキサイトできる

1画面

上下左右から迫るカラフル文字あてパズル

アルファベットパズル

MSX MSX2/2+／RAM8K　BY　臼井信之

A ～ Z ←解答

リプレイ

SPACE

リストは54ページ

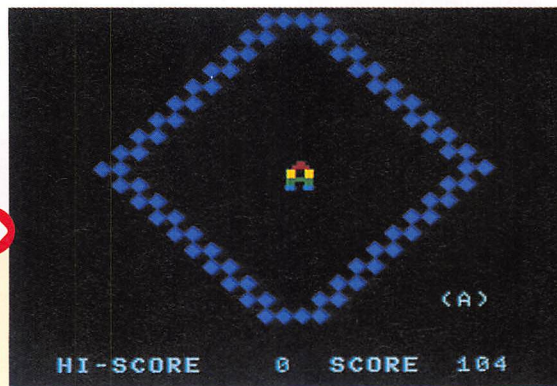
文字あてパズルは、まあよくあるゲームだが、このプログラムはひと味ちがう。

文字を4つにスライスした部品が、それぞれ別の色をつけられて上下左右から登場する。各部品は中央で集合して1つの文字になるのだが、それまでにそれがなんの文字かをあてるパズルだ。出てくるのはアルファベットの大文字だけだが、じつはふつう文字と太い文字の2種類あって、けっこうまどわされる(ただし、答えるときは同じキーを使う)。4つの部品の色がちがっているのもかなり混乱させられるので、文字あてなんてかんたんだと思っている人はぜひやってみてほしい。最後までわからず、答えが出てきてはじめて納得することもしばしばだ。

正解なら少しスピードアップして次の問題が出てくる。早く答えるほど高得点だが、一度でもまちがうとゲームオーバー。

HI-SCORE 0 SCORE 100

こんなわかりきった文字でもけっこう最初はとまどう

どんなににぶい人でもここまでくればもうわかるだろう

答えた文字は右下に表示され、中央で正解パターンが完成する

1画面

リストは55ページ

音声合成といっても混成合唱団じゃないぞ

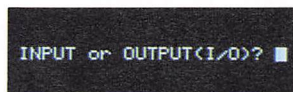
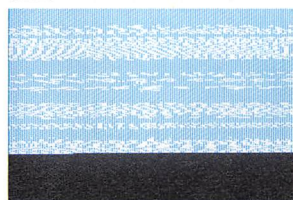
音声合成メーカー

MSX2/2+／VRAM64K　BY S-Ⅱ

これはMSXからリアルな音を出す科学の実験のようなプログラムだ。

声などが録音されたテープと、データレコーダ(またはテープレコーダ)、CMTケーブルを用意する。テープをレコーダにセットし、MSXとレコーダをCMTケーブルで接続。そして、プログラムをRUN。

「INPUT or OUTPUT(I／O)?」ときいてきたら、Iを押してリターンキー。いったん画面が消える。レコーダを再生状態にして、スペースキーを押すと、テープが再生され、

```
INPUT or OUTPUT(I/O)?
```

ここでIを選ぶと音を入れることができる

「みなさーん……」という声を入れるとこんな画面が

みなさーん

その音のデータをVRAMに書きこみ、画面にもそのデータに応じた模様が表示される。「REPEAT(Y／N)?」ときいてくるので、音を入れ直すときはY、これでいいときはN、リターン。

Nを押すと、

SAVE(Y／N)?

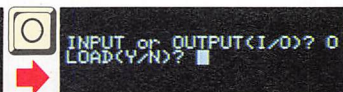
と出るのでセーブするならYを押してリターン。終わると、

finished

と表示され、ディスクに「DATA」というファイルネームで音声データが収納される。

最初のときにOを押すと「LOAD(Y／N)?」と出る。Yを押すとデータがディスクから転送され、Nを押すとそのときのVRAMに応じた音がMSXから出てくるのだ。

ぜひ試してみよう。

```
INPUT or OUTPUT(I/O)? O
LOAD(Y/N)?
```

Oを選ぶとこうなる。ここでYならデータのロード、Nなら現在VRAMにあるデータの音を出す

```
REPEAT(Y/N)? N
SAVE(Y/N)? Y
```

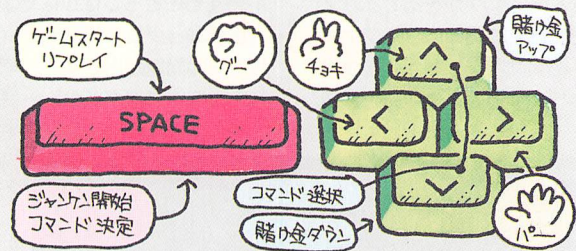
うまくいったらディスクにセーブ。ただし掲載リストどおりだと1つしかセーブできないので注意

7画面

リストは56ページ

そういうわけでしゃべるゲームも登場した

VOICE(ボイス)ジャンケン

MSX MSX2/2+／RAM32K　BY Somo

賭け金を設定してジャンケン開始。コンピュータ側の手はくるくる変わる

ジャンケンポン!

単刀直入にいって、このプログラムはMSXとジャンケンするゲームだが、価値あるポイントが2つある。

1つは、このゲームが声を出すということ。写真から2つのフキダシが出ているが、これはムードでつけたのではなく、ほんとうにMSXがこのことばをしゃべるのだ。ほかに、「アイコデショ」とも発声する。

やったね!

もう1つのポイントは、このゲームが、かなりあつくなるギャンブルシステムを持っているということだ。

最初、プレイヤーは持ち金100ではじまる(ただし、そのうち10はすでに賭け金に入れられている)。賭け金はカーソルキーで増減もできる。ジャンケンに負ければ賭け金を取られ、アイコならもう一度勝負。問題は勝ったときだ。

ジャンケンに勝つと、勝ち金を精算して持ち金に組み入れることもできるが、それを保留して倍率をさらに2倍して勝負を続けることもできるのだ。たとえば、4回勝ち続けると倍率は16倍、10回ならなんと1024倍にもなる。調子よく勝ち続け、大金を夢見たところで負け、すべてがチャラになった虚しさにはなんともいえないものがある。チャラになる恐怖と戦いながらどこまで倍率をあげられるかにこのゲームのテーマがある。

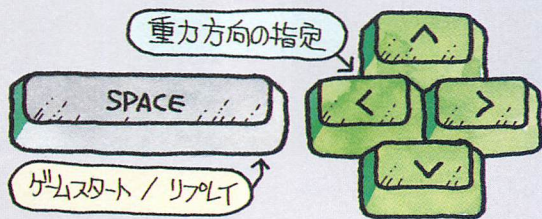
持ち金が0になると、プレイヤーは破産してゲームオーバー。

勝った。精算するよりも倍率アップにかける!

ヒヤヒヤしながら32倍まできた。う〜ん、どうしよう……

わかっていても解けないアクションパズル

グラビテーション GRAVITATION

MSX MSX2/2+／RAM32K　BY　杉本崇行

タイトル画面。ここでボールを動かしてスピードを決める

gravitation（グラビテーション）とは「重力」のこと。ついでに勉強すると、gravity（グラビティ）という単語も同じく「重力」という意味だ。このゲームは、タイトルどおり、重力を操作してパズルを解いていく。

最初にタイトル画面でゲームを進めるスピードを決める。左がおそく、右が速い。

用意された各ステージでは、3つのボールが静止している。そのうち2つは水色で、残りの1つはピンクだ。

各ステージに共通する目的は、水色のボールどうしを合体させること。水色とピンクのボールが合体したり、3つのボールのうち1つでも穴に落ちたり、パネルからはみ出たりすると1回ミス。制限時間内に目的を達せられなくてもミスになる。3回ミスするとゲームオーバー。

で、最初に書いたとおり、このゲームはボールを操作するのではなく、そのステージ全体の重力を操作することで、ボールを移動させていくゲームだ。

たとえば、カーソルキーの右を押すと、それぞれのボールに右方向の重力がかかる。とうぜん、右側になにもなければ右に「落ちていく」ことになるわけだ。右側に壁があればそこでボールはつっかえるし、穴があれば落ちるし、壁のすきまから外に出たりもする。

プレイヤーは、3つのボールがその重力によってどう動いていくかを判断しながら、重力の方向をつごうのいいように変えていくことになる。

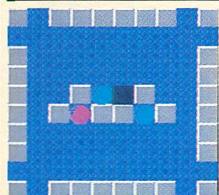
水色のボールを右側に動かしたいと思っても、ピンクのボールの右側に穴があれば自滅するだけだし、ピンクのボールがだいじょうぶでももう1つの水色のボールが壁ぎわではみだしかけているのかもしれない。

3か所を同時に見ることは不可能だが、それに近い気配りをさかんにしながら、重力の支配者としてプレイするわけだ。

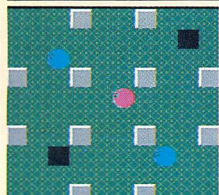
すばやいキーの切り換えが必要なステージもあるし、あるていどしっかりした計画をたてておかないとどうしようもなくなるステージもあるしで、全8ステージクリアまではたっぷり楽しめるだろう。一見、純粋なパズルゲームのように見える画面だが、じつはかなりのアクション要素の入ったゲームなのだ。

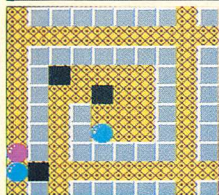
全ステージをクリアすると、ちゃんとそれなりのエンディングメッセージが出てきて、それなりの気分になる。

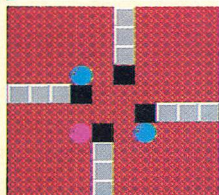
リストは58ページ

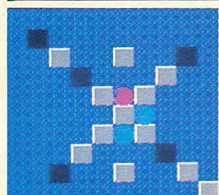
指がしびれる全8ステージ

STAGE1

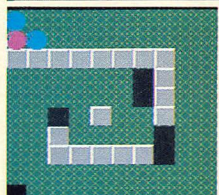
下の攻略どおりにやればかんたんに解ける。入門ステージ

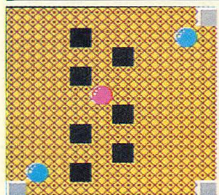
STAGE2

最初につまずく難面。なかなかまとまらず、頭が混乱してしまう

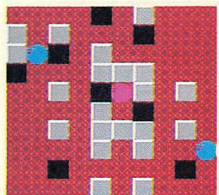
STAGE3

中央まで水色を持ってくるのだが、ピンクにもあとを追わせる

STAGE4

中央の道を通して水色ボールを移動させる知恵の輪的なステージ

STAGE5

右にある水色ボールをまず上のほうに出すことからはじめる

STAGE6

ちょっとでも操作を失敗するとミスになってしまう緊張ステージ

STAGE7

ほとんど穴しかないステージ。一見、解けそうもないが解ける

STAGE8

複雑な気配りが必要な最終ステージ。これを解けばエンディング

STAGE1 攻略法

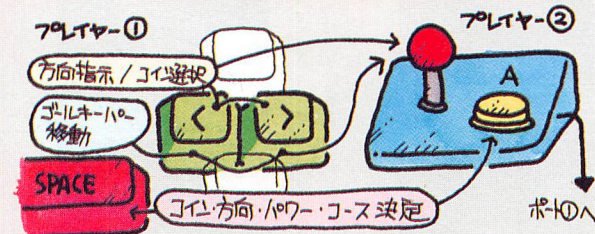
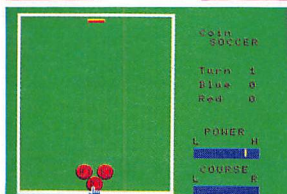
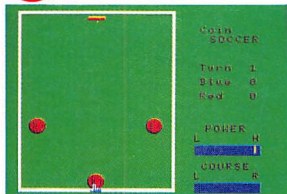
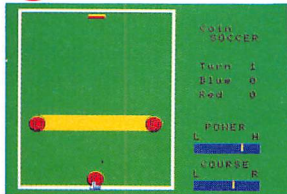
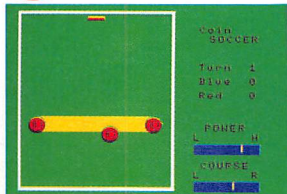
壁のくぼみを利用して最初は水色のボールを１つだけ動かし、下の壁で２つの水色ボールの高さをそろえ、右の壁に押しつけて合体させる

5画面

リストは60ページ

静かな戦略とサッカーみたいなエキサイト

Coin SOCCER（コイン サッカー）

MSX MSX2/2+／RAM16K　BY　波部斉

プレイの手順

攻撃開始。最初は中央下のコインをはじく

次にはじくコインを決める。ここでは下のコイン

黄色いゾーンを通るようにはじく方向を決める

パワーとコースを決定してはじく。コインがツツーとすべる

コインが止まり、次にはじくコインを選ぶ

右下のコインを選び、方向、パワー、コースを決定

守備側は攻撃側のコインの動きを見極めて動く

じっさいに10円玉を使って、学校の机の上で遊べそうなゲームだ。なんとなくむかし遊んだような気がしないでもない。

このプログラムは、2人対戦専用。目的はコインをゴール(白枠の上の部分)にはじき入れること。たがいに攻守をかえながら、10回ずつ挑戦し、ゴールした回数で勝負を決める。

■コインサッカーのルール

先攻はBlue(ブルー)(青)チーム、後攻はRed(レッド)(赤)チーム。コインをはじく指と、ゴールを守るキーパーの色がチームカラーになっている。

3つあるコインのうち1つを指ではじき、ほかの2つのコインのあいだを通しつつ、ゴールをねらうのがコインサッカーの基本ルールだ。相手のゴールキーパーや、ほかのコイン、左右と下の枠線にコインが触れたり、またほかの2つのコインのあいだを通れなかったりするとミスになる。

また、画面の右側の表示にある「Turn(ターン)」は野球でいうイニングにあたるものだ。

■ゲームの進め方

①自分の攻撃順になったら、まず最初のコインはじきのパワーを決定するところからはじまる。「POWER(パワー)」のゲージが左から右へ流れるので適当なところでスペースキーを押すとパワーが決まり、その力に応じて最初のコインがはじかれる。パワーゲージは、左に近いほど小さく、右に近いほど大きい。

②コインが散らばったら、次にどのコインをはじくか、カーソルキーとスペースキーで決定。同時に残りのコインのあいだに黄色いゾーンが現れる。

③次にはじく方向を決定する。カーソルキーで点を動かし、スペースキーで決定。

④①と同様にしてパワーを決定。

⑤同様に「COURSE(コース)」(右曲がりか左曲がりか)を決める。

⑤すべて決定すると、コインがはじかれすべっていく。ここまでいったとき、はじめて守備側のプレイヤーはゴールキーパーを操作できるようになる。それほど速くは動かないので、相手のコインのコースを見極めておくことがたいせつだ。

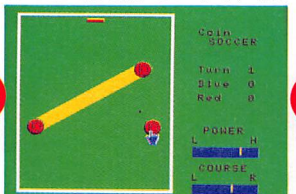
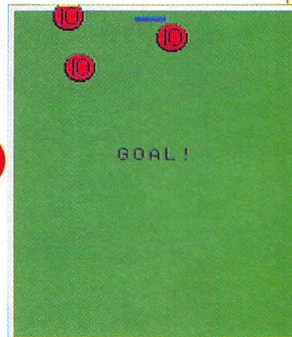
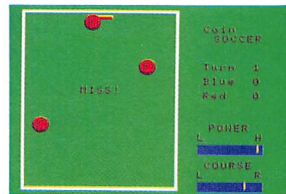
⑥ミスしたり、ゴールになったりしなければ、また②からくりかえし。

10回の攻防が終われば、結果を表示し、試合終了となる。

スポーツゲームというより、むしろ戦略を楽しむゲームに仕上がっていてたいへん楽しい。

ちなみにこのページの写真はMSX2/2+の画面。MSX1ではスプライトがちらつくが、ゲームに影響はない。

ゴール！

ゴールぎりぎりのところまでコインを動かして攻撃すればキーパーは追いつけないことが多い

最後に10回ぶんの攻防の結果が表示される。同点引き分け

素直すぎてかんたんにゴールをはばまれてしまった

※画面はMSX2/2+版です

4画面

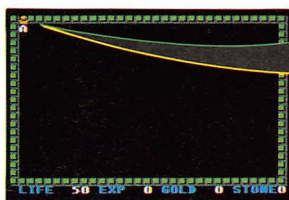
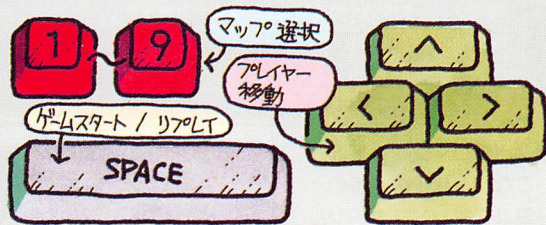
暗闇に隠された見えないビーナスを求めて

モノクローム ビーナス
Monochrome Venus

MSX MSX2/2+／RAM8K　BY TEIJIRO

リストは62ページ

タイトル画面で、9つのマップから1つを選ぶ。難易度はどれも同じ

マップを選んでしばらくは暗闇のままゲームがはじまらないので注意

スタート。世界はまだ暗闇のなかにあり、プレイヤーが動きはじめるのを待っている

まず、9つあるマップ(ROOM)のなかから1つを数字で選ぶ。マップによって難易度の差はないので気にしないで適当に選ぶ。しばらく暗闇のまま待っていると、見えないマップが完成して、左上に白くて太いアルファベット大文字のAが現れる。これがプレイヤーのキャラクタだ、悪いけど。

プレイヤーは、手さぐりで暗闇のなかを動いていく。動いたあとは道が見え、壁にぶつかるとその壁も見えるようになるが、見えない迷路を進むのはなんとなく怖い。

あるていど見えるようになった迷路のすみに、青くて太いアルファベットの大文字が現れる。これが敵モンスターだ、悪いけど。

モンスターとの戦いは、ぶつかりあいだ。ぶつかったときに、いい音がするとダメージを与えた証拠、にぶい音がしたらダメージを受けた証拠。いい音がするように念じながら体あたりをしているとけっこううまくいく。

モンスターに勝つと、GOLD(お金)とEXP(経験値)が、モンスターのレベルに応じて手に入る。あるていど経験値がたまるとプレイヤーのレベルもあがっていく。ちなみに、プレイヤーやモンスターのレベルは、アルファベット順で、そのレベルのときはもろにその文字になっているのでわかりやすい、いいでしょう。

プレイヤーが歩いたり、あたったりするたびに、道や壁がその姿を現していく。ぼくの前に道はない、ぼくの後ろに道ができる

石を9個集め、レベルZになって、ついにビーナスを手にいれた！

LIFE(生命力)が0になるとゲームオーバーになるので、お金がちょっとたまったら左上にもどってショップに体あたりすれば、お金と引き換えに生命力を増やしてもらえる。このRPGはカーソルキーだけで遊べるのだ、いいでしょう。

目的は、マップの右下すみに囚われているモノクローム・ビーナスを手にいれること。ただし、マップのあちこちに落ちている9つのSTONE(石)をぜんぶ集め、レベルをZにまであげてないと、だめ。条件を満たしていない状態で右下すみに体あたりすると、1回につき生命力が50失われる。

経験値が低いと一定以上の石をひろうことができないので、じつは石もある段階までは壁のような働きをしている、ふうむ。

偶然、右下すみまでたどりついたがボロカスにやられてしまった

例の石にはばまれて進めない。レベルがAでは低すぎてどうしようもないのだ

とりあえず、ほかのところで戦いを続けていると待望のレベルBに昇格した

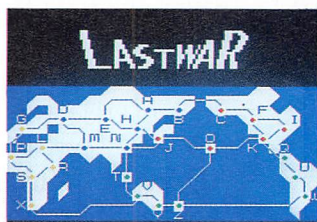
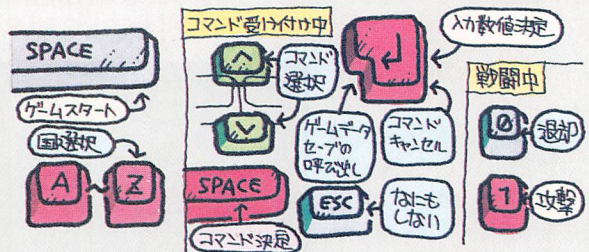
さっき通れなかったところもBなら通れる。石も1個増えた

25画面

核爆弾の飛びかう近未来シミュレーション

リストは64ページ

LAST WAR（ラスト ウォー）

MSX MSX2/2+／RAM32K BY NAGI-P SOFT

世界地図とタイトルロゴがかっこいい。スペースキーを押してスタート

■ストーリー

2001年1月、4大連合国に分かれていた世界は、国境の争いを発端としてふたたび戦争状態に陥った。キミはたった1つの国を育てあげ、世界を統一し、ふたたび平和をとりもどすのだ。

■ゲームの目的

全世界26か国を統一すること。コンピュータは｢れっど国｣｢ぶるう国｣｢いえろお国｣｢ぐりいん国｣の4大連合国にわかれ、配下の国々を操作する。プレイヤーは1つの小国を選んで勢力を広げていく。自国が1つもなくなるとゲームオーバー。

■ゲームの進め方

最初に、｢LOADしますか？(Y／N)｣ときいてくるので、はじめてのときはNを、前回の続きからはじめたいときはYを押す。ロードは、テープ、ディスク、PACから三角カーソルで選びスペースキーを押す。

Nを選んだら、国を聞いてくるので好きな国をアルファベットで入力。次に国の名前を聞いてくるので5文字以内(アルファベット大文字・数字記号・ひらがな)で入力。BSキーで1文字もどれ、リターンキーで確定。

世界制覇をはたしたときのエンディングデモ。地球に平和を

コマンドを実行している国は赤い枠で示されている。今はJ国の戦略中

戦略などのコマンドは各国が順におこなう。自国の順番のとき、必要なコマンドをカーソルで選び、スペースキーで決定して進めていく。

敵国と戦闘するときの勝利条件は①相手側の全滅②相手側の退却③30日を過ぎたときと相打ちのときは守備側の勝ち。戦闘に勝つと国の状態はそのままでその国は戦勝国の支配国になる。なお、核が命中するとその国の力が半減してしまう。

■ゲームデータのセーブ

自国のコマンド受け付け状態のときにリターンキーを押すと、セーブ用のメニューが現れる(セーブのキャンセルはリターンキー)。テープ、ディスク、PACのうちから、カーソルキーで好きな媒体を選んでスペースキーで決定。正しくセッティングされていればデータがセーブされる。PACは№2のエリアにセーブされる。

移動コマンドで戦闘をしかけ、勝利したM-FAN国配下のJ国

LAST WARデーター覧表

国の状態	説明
予算	その国にある金の量。1・5・9月に増える。
経済力	その国の経済の様子、開発で増える。
兵力	その国にいる兵士の数。雇用で増える。
武装度	兵力1当の武装量。武器開発で増える。
核兵器	その国にある核の数。核製造で1つずつ増える。
命中度	核1発当りの精度。核開発で増える。

コマンド	説明
移動	兵力を隣接国へ移動させる。他国だと戦闘になる。
核発射	核を他国へ発射する。
開発	経済力を上げる。金が1以上必要。
雇用	兵士を増やせるが、武装度が下がる。
武器開発	武装度を上げる。金が1以上必要。
核製造	核を1ずつ増やせるが、命中度が下がる。
核開発	命中度を上げる。金が1以上必要。

国	都市名	予算	経済力	兵力	武装度	核兵器	命中度
A	ヤクーツク	29	34	38	42	0	—
B	マガダン	28	28	32	35	0	—
C	アンカレジ	34	37	29	35	0	—
D	モスクワ	41	73	82	81	2	71
E	ノボシビルスク	53	42	47	50	0	—
F	バンクーバー	75	46	41	48	0	—
G	パリ	61	72	63	63	1	65
H	ペキン	50	54	91	54	1	54
I	ニューヨーク	67	91	70	76	2	71
J	トウキョウ	55	83	83	66	1	58
K	ロサンゼルス	54	57	44	50	0	—
L	カイロ	41	31	52	35	0	—
M	デリー	32	28	48	41	0	—
N	ホンコン	63	50	53	67	1	60
O	ホノルル	45	48	37	43	0	—
P	ダカール	31	43	49	31	0	—
Q	ボゴタ	37	32	40	37	0	—
R	ナイロビ	32	37	42	34	0	—
S	ラゴス	44	32	43	58	0	—
T	ジャカルタ	31	32	65	28	0	—
U	リマ	43	36	39	39	0	—
V	パース	61	49	45	44	0	—
W	ブエノスアイレス	53	40	44	43	0	—
X	ケープタウン	39	30	42	46	0	—
Y	シドニー	66	54	49	51	1	47
Z	ウェリントン	59	30	38	52	0	—

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000>	200
行番号	確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0
WIDTH40
としておく。
④GOTO9000
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000−9060
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200   9010>152   9020>153   9030>118
9040>134   9050>102   9060>???
```

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

プログラムリストと解説・もくじ

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
季間奨励賞とは、各季節ごとにファンダムに採用されたすべての作品を対象作品として、編集部がとくにアイデアが優秀と認めた作品に対して贈られる賞のことです。
第6回季間奨励賞は、1989年4〜6月号に採用された作品を対象とします。奨励賞を受賞した作品の作者には奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載されたプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で5名の方に、「MSXプログラムコレクション50〜ファンダムライブラリー④〜」ディスク版(価格4,800円)をさしあげます。官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム名3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係まで。しめ切りは4月30日必着です。

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

はじめてのファンダム

第8回 Illegal function call

前回で説明したSyntax errorと双璧をなす代表的なエラーがIllegal function callです。このエラーは、発生頻度が高く、しかもエラーの原因が探しづらいという、めんどうなエラーです。

今回のはじめてのファンダムでは、このIllegal function callの発生原因およびエラーが発生してしまったときの対処方法について説明していきます。

探しにくいエラーの代表

このエラーは、Illegal(=不法な)ということばどおり、LOCATE、COLORなどの命令のあとにつづく数値(パラメータと呼ばれる)やCHR$、ASCなどの関数のカッコのなかに入る数値(引数と呼ばれる)が、決められた範囲外になったときに発生する。

これらのパラメータや引数には、変数が使われることが多いため、変数の値を設定する行などが原因で、このエラーが発生することも多く、根本的な原因が探しにくい、めんどうなエラーなのだ。

直接の原因をさぐる

Illegal function callが発生したときも、エラー発生時の基本に従って、

LIST〈行番号〉↵

または、

LIST. ↵

として、発生した行が掲載リストと同じになっているかをチェックするのが鉄則だ。上の表にある命令のパラメータや関数の引数、A(n)などの配列変数の添字、PLAY文データになる「"」(ダブルクォート)にはさまれた文字列にも注意してチェックしよう。

それでも、その行に打ちこみミスのないこともある。むしろ、そのほうが多い。この場合は、パラメータや引数として使われている変数にエラーの原因があると思っていい。たとえば、行250でエラーが出た下のケース2の場合、

PRINT CX(K),GX↵

などとして、変数に入っている数値を表示させて、数値が決められた範囲内におさまっているかを確認しよう。

PRINTで変数の値を表示しても、エラーの原因がわからないときは、命令文を1つずつ抜き出そう。命令文ごとにリターンキーを押して実行すれば、どの命令でエラーが出るかはっきりする。ただしスクリーンモード2以上でしか使えない命令はエラーになるので注意しよう。

根本的原因をさがす

エラーの原因が、変数と判明したときは、その変数が使われている行をすべてチェックするしかない。X=X+Aのように、その変数にほかの変数が加えられているときは、計算に使われている変数についてもチェックする必要がある。

また、原因となる変数が、READで読みこまれてきたものであれば、DATA文中のデータの数、READのまわりにあるFOR～NEXTの回数などもチェックしよう。そこまでやれば、打ちこみミスした部分を探し出せるだろう。

Illegal function callが発生する命令

SCREEN	WIDTH	LOCATE
COLOR	VPOKE	POKE
PLAY	SOUND	LINE
DRAW	PSET	PUT SPRITE

エラーが発生した行に上のような命令があったときは、パラメータの確認をすること。上記の命令のほか、ASC、CHR$、STR$、RIGHT$、LEFT$、MID$などの関数でもこのエラーが発生する。

Illegal function callが発生したとき

```
Illegal function call in 20
```

Illegal function callが発生したら、基本どおりに、エラーが発生した行をチェックする。

LIST○○↵ or LIST.↵

リストが見にくいときは、COLOR15,1,1:SCREENØ:WIDTH40↵とする。

PRINT X, Y,……↵

命令のパラメータ、関数の引数、配列変数の添字に使われている変数の値を表示させチェックする。

原因となる変数が使われている行をすべてチェックする

エラーの原因となる変数が特定できたら、その変数が使用されている行をすべてチェックする。とくに、X=X+～というように変数の値を設定しているところはチェックが必要だ。

Illegal function call ケース1

```
20 PLAY"SØM1ØØØL2Ø5CCDCFDAL64":FORI=256T
O775:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2ORA/4:NEXT
```

『Monochrome Venus』の行20でIllegal function callが発生した。プログラムをチェックすると、PLAY文中で、Oとなるべきところが0になっていた。PLAY文中で起こる典型的な例だ。

Illegal function call ケース2

```
20 COLOR1,2,2:CLS:FORI=ØTO8:READA$:B$=""
:FORJ=ØTO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,
J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:OPEN"
GRP:"AS#1:DEFFNA(A)=A*3-5:DEFFNB(A)=STIC
K(A):DEFFNC(A)=(A=7)-(A=3):DEFFND(A)=STR
IG(A)
250 FORK=ØTO2:PUTSPRITEK*2+6,(CX(K),CY(K
)),1,Ø:PUTSPRITEK*2+7,(CX(K),CY(K)),8,1:
NEXT:PUTSPRITE5,(GX,5),FNA(BRXOR1),6:RET
URN
```

『Coin SOCCER』の行250で発生。直接の原因は、PUT SPRITE命令のカラーコードを入れる部分でFNA(BRXOR1)の値が－2になっていたためだが、根本的な原因は行20でのユーザー定義関数DEFFNA～の定義が間違っていためだった。

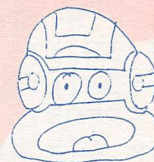
なとやん

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY ガイム

遊び方は42ページにあります

```
1 COLOR15,1,4:SCREEN1,1:KEYOFF:DEFINTA-Z
:WIDTH32:ONSPRITEGOSUB8:VPOKE8208,143
2 CLS:LOCATEØ,22:PRINTSTRING$(31,129):SP
RITE$(Ø)="<nn<●■■~":SPRITE$(1)="#E■E#":S
PRITE$(2)="<^ソソん~":W=1:X=26:Y=1:E=Ø:FORI
=1TO3:A(I)=I*6:B(I)=I*8:C(I)=1:NEXT
3 SPRITEON:S=STICK(Ø):W=W+(S=5)*(W<2Ø)-(
S=1)*(W>1):IFX<ØTHENK=Ø:X=26:Y=W*8
4 IFSTRIG(Ø)ANDK=ØTHENK=1:Z=-6:PLAY"O4L4
T12ØSØM3999C"
5 LOCATE29,W-1:PRINT"¦"CHR$(31)CHR$(29)"
 ":PUTSPRITEØ,(224,W*8-1),7,Ø:IFK=ØTHENY
=W*8:X=26ELSEX=X-2:Z=Z+1:Y=Y+Z
6 FORI=1TO3:PUTSPRITE1+I,(A(I)*8,B(I)),I
+1Ø,2:B(I)=B(I)+C(I):IFB(I)>163THENB(I)=
Ø:G=G+1:BEEP:NEXTELSENEXT
7 PUTSPRITE1,(X*8,Y),1Ø,1:LOCATE2,Ø:PRIN
TUSING"SC:### すらいむ:### HS:###";E,G,HS:IF
G=5THEN9ELSEIFE>HSTHENHS=E:GOTO3ELSE3
8 SPRITEOFF:FORJ=1TO3:IFA(J)=XTHENPLAY"S
12M29C":B(J)=Ø:E=E+1:K=Ø:C(J)=RND(1)*E¥1
Ø+1:RETURN5ELSENEXT:RETURN
9 PLAY"S8M999CDEFREDCS11M999CDEGRC"
10 FORI=ØTO1:I=STICK(Ø):NEXT:G=Ø:GOTO2
```

プログラマからひとこと

口がさけたらいわれへん

どーもはじめまして。ちまたでうわさのガイムです。初採用でうれしくて1人でニタニタやっとります。このプログラムは『シャロム』のデビル兄と戦い、感動してすぐに作り始めたものですが頭がひねくれているので「プーヤン」になってしまった。やっぱりBASICは最高だ。マシン語はむずい。この主人公は「ナト」というのだが友だちのあだ名になっているなんて口がさけたらいわれへん。

●BY ガイム

リストを打ちこむときの重要注意

行2にある「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1,CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

また、行5にある「¦」(破線)はSHIFT+「¥」キーで打ちこめます。

変数の意味

スプライト座標

W……ナトのY座標⇒×8−1して表示

A(n)、B(n)……スライムの座標⇒A(n)は×8して表示

C(n)……スライムY座標増分

X、Y……矢の座標⇒Xは×8して表示

Z……矢のY座標増分

その他の変数

E……スコア

G……落ちたスライムの数

HS……ハイスコア

I、J……ループ用

K……矢発射フラグ

S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定

2 画面表示

●ゲーム画面表示●スプライトパターン定義(0=ナト、1=矢、2=スライム)●変数初期設定

3 ナト移動

●スプライト衝突時の割りこみ許可●ナト移動計算(スティック入力)●はずれた矢の更新

4 矢発射

●矢発射判定処理(トリガー入力)●効果音

5 ナト表示

●ロープ表示●ナト表示●矢移動判定処理

6 スライム表示

●スライム表示●スライムが下まで落ちたかの判定処理

7 矢表示

●矢表示●スコア、落ちたスライム、ハイスコア表示●ゲームオーバー判定●ハイスコア判定処理

8 矢の命中処理

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●矢命中判定処理●効果音●スコア加算●スライムY座標増分設定

9〜10 リプレイ処理

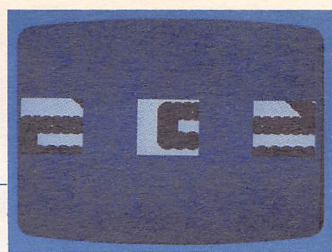
●効果音●リプレイ処理

〈ファンダムニュース/その1・ファンダムアンケート3月号　結果発表①〉89年3月号ファンダムアンケート結果発表です。今回は編集部の予想どおり、超華麗レーシングゲーム『激走レーシング』が、ダントツで1位となりました。『激走レーシング』は編集部でも大評判でした。最終順位は以下のようになりました。〈1位〉激走レーシング〈2位〉OH! ACTION〈3位〉PLANET BATTLE　ふたたび〈4位〉DYNAMITE RACE〈5位〉はさみごっこ

M・FANスピリット

MSX 2/2+ VRAM64K

BY 大沢元春

遊び方は43ページにあります

```
1 COLOR15,4,0:SCREEN1:WIDTH32:DEFINTA-Z:
CLS:INPUTL:SCREEN5:IFL<1ORL>3THEN1:DATA1
16,33,116,36,116,39,19,5,,3,5,5,14,,8
2 FORI=1TO3:READX(I),Y(I):NEXT:X=95:Y=30
3 COLOR15,14,0:OPEN"GRP:"AS#1:SETPAGE,1:
CLS:CIRCLE(8,8),8,0:PAINT(8,8),0
4 X=X+M:Y=Y+N:IFA=>BTHENA=0:READB,M,N
5 A=A+1:IFB<>0THENCOPY(0,0)-(16,16),1TO(
X,Y),1,AND:GOTO4ELSESETBEEP2,4:BEEP:LINE
(110,30)-(115,46),15,BF:COLOR,0
6 FORI=1TOL:S=STICK(I-1):X=X(I):Y=Y(I):M
=M(I):N=N(I):M=M+(S=3)*(M<5)-(S=7)*(M>-5
):N=N+(S=5)*(N<5)-(S=1)*(N>-5):K=X
7 B=POINT(X+M,Y+N):IFB=15ANDM>0THENZ(I)=
Z(I)+1:K=116:SETBEEP2,4:BEEP:IFZ(I)=2THE
NSETPAGE,0:BEEP:BEEP:PSET(9+(I-1)*95,60)
:PRINT#1,"WIN";Z:POKE-869,1:RUN
8 IFB=14OR(B=15ANDM<0)THENSETBEEP1,4:BEE
P:M=0:N=0:ELSEPSET(X,Y),0:X=K:DATA11,-10
,,9,,-3,9,8,,9,-7,-7,9,-5,5,16,,3,9,-3,
9 X=X+M:Y=Y+N:PSET(X,Y),I+10:DATA13,,-10
10 COPY(X-25,Y-25)-(X+25,Y+25),1TO(9+(I-
1)*95,80),0:M(I)=M:N(I)=N:X(I)=X:Y(I)=Y:
NEXT:Z=Z+1:GOTO6:DATA9,4,4,9,,-4,9,4,,,,
```

※注・このプログラムを走らせたあとは「SETBEEP1,4」を実行してビープ音をもとにもどしておきましょう。

プログラマからひとこと

ぼくではありません

大沢元春です。ちなみに写真の人は、ぼくではありません。川越東高校野球部のO君です。O君の好きなアイドルは伊藤美紀です。彼からの伝言で、『RISAの片思い』という新曲をみなさんに買ってほしいとのことです。しかし、O君はここに載って全国的にハジをさらすということを知らないのだろうか？

●BY 大沢元春

変数の意味

グラフィック座標

X(n)、Y(n)……車の座標
M(n)、N(n)……車の座標増分
X、Y……車の表示用座標
M、N……車の表示用座標増分／コース作成用データ読みこみ用

その他の変数

A……コース作成用
B……コース作成用／衝突判定用
I……ループ用
K……X座標保存用
L……プレイヤー数入力用
S……スティック入力用
Z(n)……周回数
Z……時間

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●プレイヤー数入力処理●車の初期座標用データ(行2で読みこみ)●コース作成用データ(行4で読みこみ)

2 初期設定
●車の初期座標データ読みこみ

3 コース作成1
●初期設定●コース作成1

4 コース作成2
●コース作成2●コース作成データ読みこみ

5 コース作成3
●コース作成3●効果音(スタート)●スタートラインを描く

6 車移動
●車移動(スティック入力)●移動処理

7 周回判定
●周回判定処理●効果音●ゲームオーバー判定処理●スコア表示●リプレイ処理

8 衝突判定
●壁衝突判定処理●効果音●移動前の車消去●コース作成用データ(行4で読みこみ)

9 車の表示
●車の表示(ドットを描く)●コース作成用データ(行4で読みこみ)

10 画面表示
●画面コピー処理●車の座標更新●時間計算●コース作成用データ(行4で読みこみ)

〈ファンダムニュース／その2・ファンダムアンケート3月号　結果発表②〉ファンダムROMプレゼントの当選者発表です。〈山梨県〉花村健太〈千葉県〉諸橋昌弘〈神奈川県〉川口幸子〈香川県〉篠原一太〈北海道〉安田径央〈神奈川県〉橘麻紀〈愛知県〉田島信貴〈東京都〉大隅一樹〈大阪府〉松本系〈静岡県〉兵永英雄〈岐阜県〉今井真実(敬称略)以上の方々、おめでとうございます。発送までにはしばらくかかりますのでお待ちください。

1画面テクニック

『M・FANスピリット』のなめらかな同時スクロールプレイの秘密を探る

複数のページ(画面)を使う

『M・FAMスピリット』では、3人までの同時スクロールプレイを行うために、SETPAGEとCOPYという命令が使用されている

SETPAGE命令の説明のまえに、まず「ページ」というものについて説明しよう。MSX2のスクリーンモード5～8では複数の画面が持てるようになっていて、本と同じように「ページ」と呼んでいる。ページの枚数は、スクリーンモード、VRAMの容量によって決まっている。スクリーンモード5では、VRAM64Kで0～1の2ページ、VRAM128Kは、0～3の4ページを使用することができる。

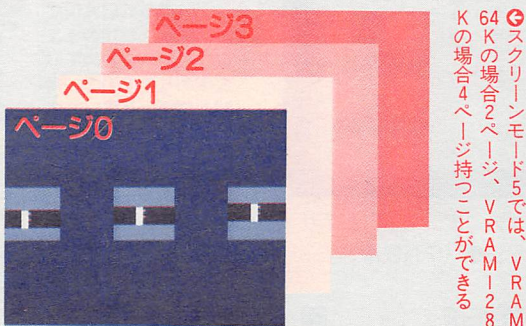
これら複数のページのなかから、ビジュアルページ(ディスプレイに表示されるページ)とアクティブページ(図形を描きこむページ)を指定するのが、SETPAGEという命令だ。SETPAGE命令の使い方は、

SETPAGE〈ビジュアルページ〉,〈アクティブページ〉

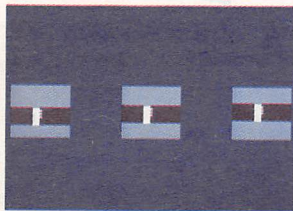
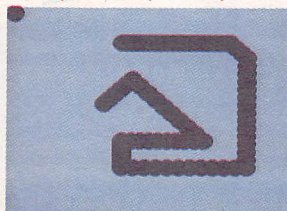
となる。

ただし、ビジュアルページとアクティブページは同一ページに指定することもできる。

『M・FANサーキット』では、行3の「SETPAGE,1」でビジュアルページはページ0のまま、アクティブページをページ1に指定して、アクティブページに、コースを描いている(下図参照)。

■SET PAGE命令によるページの指定

スクリーンモード5では、VRAM64Kの場合2ページ、VRAM128Kの場合4ページ持つことができる

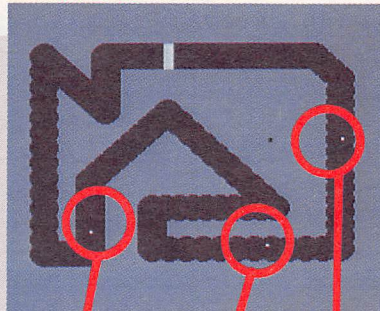
SET PAGE, 1

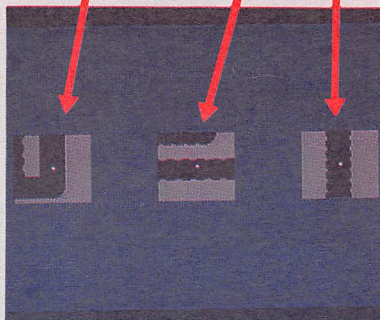
ビジュアルページ(ページ0)

アクティブページ(ページ1)

ビジュアルページは表示されるページ、アクティブページは描きこまれるページ。ふつう、両ページともページ0に設定されているが、SETPAGE命令で、それぞれ別のページに設定することができる

■COPY命令による画面の転送

```
10 COPY(X-25,Y-25)-(X+25,Y+25),1TO(9+(I-1)*95,80),0:M(I)=M:N(I)=N:X(I)=X:Y(I)=Y:NEXT:Z=Z+1:GOTO6:DATA9,4,4,9,,-4,9,4,,,,
```

車の座標を中心にして縦51ドット×横51ドット分の図形をページ1からページ0に転送する。

ページ1(アクティブページ)

ページーのアクティブページに、コースが描かれていて、車(ドット)もこのコース上を移動する

ページ0(ビジュアルページ)

ページ0のビジュアルページに、各プレイヤーが走行しているコースの部分の図形が転送される

画面を転送する

『M・FANスピリット』で、実際にスクロールをさせている命令がCOPY命令だ。COPYはいろいろな使い方のできる命令なのだが、ここでは図形などを同じページのほかの位置やほかのページに転送しコピーする機能について説明しよう。

「転送」とは、描きこまれている図形の一部または全部をほかの場所にそっくりそのまま写すことである。転送元の図形は変化せずに残る。

COPYの書式は、

COPY[〈転送元の図形の左上座標〉]ー[〈転送元の図形の右下座標〉],〈転送元のページ番号〉TO[〈転送先の左上座標〉],〈転送先のページ番号〉,〈ロジカルオペレーション〉

『M・FANスピリット』では、ページ1のアクティブページに描かれているコースを、各車の移動にともない、COPY命令を使って、各プレイヤーごとに車を中心とした四角の部分だけページ0のビジュアルページに転送している。それをくりかえすことで、なめらかにスクロールしているように見えるのだ。それを図にすると、上図のようになる。プログラム中ではコースの転送は、上のリストの赤く塗られた部分でおこなっている。

また、コースの作成も、行3で描いた1つの円を、行4で決定した転送先の座標に、行5で次々とコピーしておこなっている。これもコピーのうまい使い方だ。

〈いじわるファンクションコール／その1・3月号のフォロー〉3月号に掲載された『激走レーシング』の説明中に間違いがありました。50ページの「続けて5周すればあがり。」は、「4周」の誤りでした。また、今月号の70ページにも訂正記事がありますが、3月号の「サウンドフォーラム」のリストに間違いがありました。76ページ『電動ミシン』のリストの行10に、「SOUND1, 231」とありますが、「SOUND1, 213」と訂正してください。

アルファベットパズル

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 臼井信之

遊び方は43ページにあります

```
1 COLOR14,1,4:SCREEN1,1,Ø:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINTA-Z:DEFUSR=342:VPOKE82Ø8,65:FORI=
776TO983:LOCATE11,8:PRINT"WAIT ♠"983-I:V
POKEI,VPEEK(I-256)ORVPEEK(I-256)/2:NEXT
2 E$=CHR$(27):FORI=-9TO9:LOCATE5+ABS(I),
1Ø+I:PRINT"◆◆"SPC((9-ABS(I))*2)"◆◆":NEXT
:GOSUB6:PRINTE$"Y28(?)":M=66Ø
3 SOUND8,1Ø:SOUND1,Ø:C=RND(1)*26+65:W=C+
INT(RND(1)*2)*32:FORI=ØTO3:FORJ=ØTO1:B$=
CHR$(VPEEK(W*8+I*2+J)):A$=A$+B$:NEXT:PUT
SPRITEI,(Ø,2Ø8):SPRITE$(I)=A$:A$="":NEXT
:X=124:Y=79:A=USR(Ø):O$="":M=M+(M>29)*3Ø
:D=Ø:N=M:VPOKE6745,63:FORI=62TOØSTEP-2
4 SOUNDØ,I*4:PUTSPRITEØ,(X-I,Y+4),1Ø,1:P
UTSPRITE1,(X,Y-I),6,Ø:PUTSPRITE2,(X+I,Y+
8),12,2:PUTSPRITE3,(X,Y+I+12),5,3:SOUNDØ
,Ø:FORJ=ØTON:NEXT:O$=INKEY$:IFD=ØANDO$>"
 "THEND=ASC(O$):VPOKE6745,D:T=I:N=Ø
5 NEXT:IFD=CORD=C+32THENS=S+T:GOSUB6:FOR
I=8TO888:NEXT:GOTO3:ELSEPRINTE$"Y-+GAME
OVER!!":PLAY"T255S8M2ØO4C2":H=H-(S>H)*(S
-H):FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:S=Ø:GOTO2
6 R=RND(-TIME):LOCATE3,22:PRINTUSING"hi-
score ####  score ####";H;S:RETURN
```

プログラマからひとこと

すごく難しくなるので……

ある人は1画面プログラムを5分ほどで打ちこむことができるそうですが、このゲームはキー入力の早い人もふつうの人もたぶん楽しめると思います。ところでこのゲーム、最初はアルファベットの大文字だけでなくカタカナやひらがなの問題も出るようになっていたのですが、すごく難しくなるので、現在のようにしました。

●BY 臼井信之

編集部注：現状のままでも太文字を含めて52文字ありますので、賢明な判断だと思います。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……分割された文字の座標の元になる数値⇨それぞれ124、79が入る

その他の変数

A……USR関数定義呼び出し用(キーバッファクリア)

A$、B$……スプライトパターン定義用

C、W……問題決定用

E$……エスケープシーケンス：CHR$(27)が入る

D……解答のアスキーコード

I、J……ループ用

H……ハイスコア

M……分割された文字の移動速度決定用

N……分割された文字の移動速度

O$……解答入力用

R……乱数初期化用

S……スコア

T……スコア増分

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●USR関数定義(キーバッファクリア)●キャラクタの色設定●大文字のA～Zのキャラクタパターンを太文字にして小文字a～zに定義する

2 画面表示

●変数初期設定●ゲーム画面表示●ハイスコア、スコア表示サブ呼び出し●「(?)」表示

3 問題作成

●効果音●問題決定●スプライト消去●問題となる文字のスプライトパターン定義●USR関数呼び出し●変数初期設定●分割された文字の移動速度計算●「?」表示

4 文字移動

●効果音●分割された文字表示●解答入力判定処理

5 正解判定

●正解判定処理●ゲームオーバー処理

6 スコア等表示サブ

●乱数初期化●ハイスコア、スコア表示

〈いじわるファンクションコール／その2・4月号のフォロー①〉4月号に掲載された『BATTLE MAN』のプログラム確認用データに印刷上の間違いがありました。左から4列目の行番号が赤くなっていませんでした。なお、確認用データそのものには間違いはありません。また、『BATTLE MAN』の行1730の5行目の2文字目は「：」(コロン)に見えますが「；」(セミコロン)です。⇨

音声合成メーカー

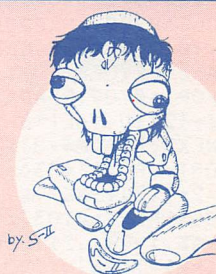
MSX 2/2+ VRAM64K

BY S-Ⅱ

遊び方は44ページにあります

```
1 CLEAR200,&HCFFF:COLOR15,1,1:SCREEN0:DE
FINTA-Z:WIDTH40:KEYOFF
2 FORI=0TO67:POKE&HD000+I,VAL("&h"+MID$(
"3E01CDF3003E0ECD9600472A26D0CD770178E68
0CD3501232226D07CFE69C205D0AFCDF300C9000
02A26D0CD7401E680CD3501232226D03E073DC23
9D07CFE69C228D0C9",I*2+1,2)):NEXT
3 DEFUSR=&H156:DEFUSR1=&HD000:DEFUSR2=&H
D028:A=USR(0):SETBEEP2,4
4 INPUT"INPUT or OUTPUT(I/O)";A$:A=-(A$=
"I")-(A$="O")*2:ONA+1GOTO4,5,7
5 GOSUB9:SCREEN5:SETPAGE0,0:BEEP:FORI=0T
O1:I=-STRIG(0):NEXT:A=USR1(0):COPY(0,0)-
(256,212),0TO(0,0),1:A=USR(0):A$="":INPU
T"REPEAT(Y/N)";A$:IFA$="Y"THEN5
6 A=USR(0):INPUT"SAVE(Y/N)";A$:IFA$="Y"T
HENSCREEN5:SETPAGE1,1:BSAVE"DATA",0,2700
8,S:SCREEN0:PRINT"finished":ENDELSERUN
7 A=USR(0):INPUT"LOAD(Y/N)";A$:SCREEN5:I
FA$="Y"THENSETPAGE1,1:BLOAD"DATA",S:RUN
8 GOSUB9:COPY(0,0)-(256,212),1TO(0,0),0:
A=USR2(0):A=USR(0):INPUT"REPEAT(Y/N)";A$
:IFA$="Y"THENSCREEN5:GOTO8ELSERUN
9 POKE&HD026,0:POKE&HD027,0:RETURN
```

※注:このプログラムを走らせたあとは「SETBEEP1,4」を実行してビープ音をもとにもどしておきましょう。

プログラマからひとこと

カレーパンおごって!

このプログラムのマシン語部分は、ループを速くさせるために少々ミョウなことをやっていますが、気にしないでください。あと、VRAMへ転送するとき、ビットごとにDATAを書くようにすると、約40秒間録音できるかもしれません。ところで中井君、載ったのでカレーパンおごって。羽室台高校コンピュータ同好会のみなさん、イェーイ。

●BY S-II

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部にマシン語を使用しています。リストを打ちこみ終わったら、かならずディスクかテープにセーブしてからRUNするようにしてください。

変数の意味

A……USR関数呼び出し/コマンド入力判定用

A$……コマンド入力用(キー入力)

I……ループ用

プログラム解説

1 初期設定

●マシン語領域の確保●初期設定

2 マシン語書きこみ

●マシン語書きこみ

3 USR関数定義

●USR関数定義(USR=キーバッファクリア、USR1=音声入力、USR2=音声出力)●BEEP音設定

4 入力、出力選択

●入力、出力選択●入力された文字によって各行へ飛ぶ

5 音声入力

●トリガー入力●USR関数呼び出し●音声入力のリピート

6 音声データセーブ

●キーバッファクリア●音声データのディスクセーブ

7 音声データロード

●キーバッファクリア●音声データのディスクロード

8 音声出力

●音声出力●音声出力のリピート処理

9 ワークエリア初期化

●ワークエリア初期化サブ(アドレスカウンタを0にする)

マシン語解説

&HD000~&HD025
音声入力、VRAMへの音声データ書きこみ(USR1)

&HD028~&HD043
音声出力、VRAMからの音声データ読み出し(USR2)

ワークエリア

&HD026~&HD027
VRAMへの書きこみ・VRAMからの読み出しのときのVRAMアドレスのカウンタ

ピンポンのファンダム

〈いじわるファンクションコール/その2・4月号のフォロー②〉『BATTLE MAN』の行2530にある「ー」はマイナス記号ではなく、カナモードで入力する長音記号です。さらに、4月号に56ページに掲載された『フロントアタック』のリストの行1、2行目の終りの部分「S=S;A=A;」の「;」(セミコロン)が、欠けていて「:」(コロン)に見えますが正しくはセミコロン(;)です。ほんとうに、ごめんなさい。

ボイス VOICEジャンケン

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY Somo

遊び方は44ページにあります

```
10 '#################################
20 '#  VOICE  JAPANESE  TOSSING   #
30 '#################################
40 CLEAR200,&HA000:SCREEN1,3:WIDTH32:COL
OR1,10,2:DEFUSR=&HA080:DEFUSR1=&H156:DEF
INTA-Z:KEYOFF
50 FORI=0TO9:READA$:FORU=0TO120:POKE&HA0
80+I*121+U,VAL("&H"+MID$(A$,U*2+1,2)):NE
XT:NEXT:READM$,M1$:FORI=0TO6:READA$:FORK
=0TO31:VPOKE14336+I*32+K,VAL("&H"+MID$(A
$,K*2+1,2)):NEXTK,I:READA$
60 CLS:FORI=0TO31:VPOKE6912+I,VAL("&H"+M
ID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:FORI=1TO2:LOCATE8,
9+(I=2)*7:PRINT"VOICE":LOCATE20,13+(I=2)
*7:PRINT"ゲーム":LOCATE12,14+(I=2)*7:PRINT
"by SOMO":IFI=1THENLOCATE9,19:PRINT"PUSH
  SPACE":FORJ=1TO1:J=-STRIG(0):NEXT:CLS
:NEXT
70 PLAYM$,M1$:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(80-(
I=1)*64,150-(I=2)*50),7:NEXT:FORI=3TO7:Y
=VPEEK(6912+I*4):X=VPEEK(6913+I*4):FORJ=
1TO313STEP3:PUTSPRITEI,(X,Y-J):NEXTJ,I:M
Y=9:KA=1:BA=2:FORI=0TO1:VPOKE8198+I,138:
NEXT
80 LOCATE8,19:PRINT"MY";SPC(12);"COM":LO
CATE15,21:PRINT"vs":LOCATE15,16:PRINT"また
゛ つづける":LOCATE15,17:PRINT"はらいもどし"
90 S=STICK(0):J=STRIG(0):I=(KA>1):KA=KA-
(S=2ANDMY-10>0)*10-(S=1ANDMY>0)+(S=5ANDK
A>1):MY=MY+(S=2ANDMY-10>0)*10-(S=5ANDI)+
(S=1ANDMY>0):GOSUB210:IFSTRIG(0)ORBA<>2T
HENPOKE&HA082,&HA1:POKE&HA0F4,&HA3:POKE&
HA0FA,75-BA+KA/5*(KA<155):U=USR(0):AI=0:
ELSE90
100 TE=RND(-TIME)*3+1:CO=RND(-TIME)*9+1:
PUTSPRITE1,(144,150),CO,TE-1:S=STICK(0):
IFSTHENONSGOTO110,100,120,100,100,100,13
0ELSE100
110 PUTSPRITE0,(80,150),8,2:ONTEGOTO140,
180,200
120 PUTSPRITE0,(80,150),1,0:ONTEGOTO200,
140,180
130 PUTSPRITE0,(80,150),4,1:ONTEGOTO180,
200,140
140 POKE&HA082,&HA4:POKE&HA0F4,&HA5:POKE
&HA0FA,&H25:U=USR(0):LOCATE15,16:PRINT"ま
た゛ つづける":LOCATE15,17:PRINT"はらいもどし":I=0
150 IFSTRIG(0)=0THENS=STICK(0):I=I+(S=1A
NDI>0)-(S=5ANDI<1):LOCATE13,16+I:PRINT"=
>":LOCATE13,16+(1XORI):PRINT"  ":GOTO150
160 LOCATE13,16+I:PRINT"  ":IFITHENMY=MY
+KA*BA-1:BA=2:KA=1:FORI=0TO1:I=1+STRIG(0
):NEXT:GOTO90
170 BA=BA-BA*(BA<>32):FORI=0TO1:I=1-STIC
K(0):NEXT:GOTO90
180 PLAY"V15T230O2L8F16EDC8":IFMY=0THENA
=USR1(0):GOTO220
190 MY=MY-1:BA=2:KA=1:FORI=0TO1:I=1-STIC
K(0):NEXT:GOTO90
200 AI=AI+8:POKE&HA082,&HA3:POKE&HA0F4,&
HA4:POKE&HA0FA,78+AI*(AI>14):U=USR(0):GO
TO100
210 LOCATE5,10:PRINTUSING"MY MONEY      #
,####0円";MY:LOCATE7,12:PRINTUSING"かけきん
          #,####0円";KA:LOCATE8,14:PRINTUS
ING"ばいりつ          ##ばい";BA:RETURN
220 LOCATE0,15:PRINTSPC(32):LOCATE12,15:
PRINT"GAME OVER":IFINKEY$=""THEN220ELSE6
0
230 DATA 2100B146CB783E0028023E01CD3501C
DF9A0CB703E0028023E01CD3501CDF9A0CB683E0
028023E01CD3501CDF9A0CB603E0028023E01CD3
501CDF9A0CB583E0028023E01CD3501CDF9A03E0
028023E01CD3501CDF9A0CB483E0028023E01CD3
501CDF9A0CB403E0028023E01CD3501CDF9A0233
EB3BC208BC9
240 DATA 0E380D20FDC91F00790380003FFFFC0
000D410D8880CCC8CCCC4CC46C2EE26E22C2ED26
D2AC2AA2A2CE44C55C558AA154AAC2A85588F2B1
4620C2AC5582B15601E2AC23C782186380304384
70EF007007003030030038018018D80CC06E062
0391DC0E001800C00600F803E00F001E01000000
000000000000
250 DATA 0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000006
0200001E03007FC79C31C71C38D38D3073C7386F
9EC98C88C19B313366266C4CC4C8B1B225636C06C
490D89385312B1A716C42C29CB58819394B14B10
F1AF15E14E54E54C54C4C54E1CE0AE03E00603F0
7F81E01F0F8
260 DATA 07C03E03F01F01FC07C03F00F87F01F
003C007007C00000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
1008008001FFFF980002323762762664CC4CC4CC
49C4B955A752E16E34A0BC538D30970A61569853
8D30B71AC25
270 DATA C2984B8538D14E34C25C29C698D3097
0970930834E16E16612788308389 1C59E0470700
0C00101060200040000A000780300078000F0001C
0007800018000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
000000000000
280 DATA 0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000008
EAB157BD7AF4A12F4A16AFA50B52FAB7A50A5942
952B6952A5E38852A54B0A74A952950A54AAA56B
572366ECD982262CCCE6464E0C0C080000000000
00000000000000000000000000000004C0240001
0C8D8D93244
290 DATA A54A952A50A1162C5CA14A952E5468D
1AB5CB972A556AC5CB94A950A1532E5CB92B9726
4C599191810404040C0D19186CC8C893B1B323
2C8C0C0E000081608000000248110033CA0200000C
1834FDFFDAB56AA11A30EB54AC59D16F409509D2
254A55292254A5420A952A7A5455A13115554545
455915548A0
```

```
300 DATA 6432954214852080280480802002000
0000000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000001FFC7800F38C
7039C07791CCCE73199CE6709C227889A22E1174
CDB3668BB4CD136C99A26B36689B62ED9344DB36
689B64DB26E913444F33CACE2271DDC6CE2339D4
C73C7E001E0
310 DATA 0500000000007FFFA00000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
000000000400C0300E7087F7733B3188A6F91309
9A66F26F933489844E2615309B8C9C89CCDC55E5
5E2F1078DF8C3C778A3C2BC10E1D0E7863873C31
863853C57C7
320 DATA 7C9E5BE32E12E21E22612E16F371131
131171072 4E64C25CC98584B99313636E4984B9B
71261624C2DC8989B96E24C6DCDB8933713736E2
4E6B85B8139B601,T120V13O5L8EEDDCO4GA16O5
C.E16R16ED.F,T120V13O5L8CR16GR8.AR16BR16
C16R16CR16G16R16G
330 DATA 0D12121212D2B292928080804020100
FB04848484A4D494949010202040408F8,778888
88888FB1C181828788506020 1F6E919191919191
9191916F01010102FC,0E1111212111305C82828
48281413E1F38444242424284043A41818181817
2FC
340 DATA 0F1F1F0F00607C7C1C000000033F7F3
F000087870F0F0F1F1F1E3E7EFCF8F8F0,44EEEE
EE44000707030F0F010100000000000000000000
1EFFFFE7C6CECEEC60
350 DATA 00001E3F3F3F1E00000000003F7F7F3
F00070F0F0F1F1F1E3E3E3C7CF8F8F0C0,0E1E3C
3F7FFFFFF0E0C00001171F1F0F000000FCFEFEFE
E0E0E0E0E0E0C08000
360 DATA 1070000688100408888D0080958300C0
7505010054870140D3890180248A5140E
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。行50のマシン語書きこみや行230〜320のマシン語データ、音声発生用データに注意して打ちこみ、打ちこみ終わったら、かならずディスクかテープにセーブしてからRUNするようにしてください。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……「じゃんけん」の文字の座標⇒Yは一Jして表示

その他の変数

A……USR関数呼び出し用（キーバッファクリア）

U……USR関数呼び出し用（音声発声）

AI……「アイコデショ」の音声発声速度

A$……マシン語データ、スプライトパターンデータ読みこみ用

BA……賭け金の倍率

CO……手のスプライトの色

I、J、K……汎用（ループ用、トリガー入力など）

KA……賭け金

MY……持ち金

M$、M1$……PLAY文用データ読みこみ用

S……スティック入力用

TE……COM側の手の種類

プログラム解説

10〜30　REM文

40　初期設定、USR関数定義

50　マシン語書きこみ、PLAY文用データ読みこみ、スプライトパターンデータ読みこみおよび定義、スプライト属性テーブル用データ読みこみ

60　スプライト属性テーブル用データ書きこみ、タイトル画面作成

70〜80　ゲーム画面作成

90　賭け金の選択と「じゃんけん」開始と「ジャンケンポン」の発声

100　COMの手のシャッフルとスティック入力によるプレイヤーの手選択

110〜130　プレイヤーの手表示と勝敗判定

110　チョキのときの処理

120　パーのときの処理

130　グーのときの処理

140〜170　勝ったときの処理

140　「ヤッタネ」の発声

150　トリガー入力、スティック入力、「まだつづける」・「はらいもどし」の選択

160　「はらいもどし」処理

170　「まだつづける」処理

180〜190　負けたときの処理

180　効果音

190　持ち金・賭け金・倍率の計算

200　あいこのときの処理、「アイコデショ」の発声

210　持ち金・賭け金・倍率の表示

220　ゲームオーバー処理

230〜310　マシン語データ、音声発生用データ1（行50で読みこみ）

320　音声発生用データ2、PLAY文用データ（行50で読みこみ）

330〜350　スプライトパターンデータ、（行50で読みこみ）

360　スプライト属性テーブル用データ（行50で読みこみ）

マシン語解説

&HA080〜&HA0FF
音声発声（USR）

&HA100〜&HA2FF
「ジャンケンポン」の音声用データ

&HA300〜&HA3FF
「アイコデショ」の音声用データ

&HA400〜&HA4FF
「ヤッタネ」の音声用データ

プログラマからひとこと

あの声がより鮮明に……

ジャンケンポン・ジャンケンポン・ジャンケンポン・ジャンケンポンとジャンケンポンを何回も何回も心のなかでとなえてください。そうすると、あの声がより鮮明になると思います。『VOICE vol.2』も計画していますので期待していてください。

●BY Somo

プログラム確認用データ

使い方は49ページを見てください

10>236	20>136	30>236	40>172
50>179	60>174	70>254	80>202
90>215	100> 43	110> 54	120>216
130>237	140>145	150> 90	160>173
170>143	180>187	190>182	200>240
210> 48	220>170	230>237	240>102
250>214	260>165	270>238	280>254
290>108	300> 27	310>244	320>178
330>239	340> 57	350>162	360>127

※このプログラムを走らせたあとで、ほかのプログラムを走らせるときは、一度リセットをするか、電源を切ってから走らせてください。

当選者発表

●3月号ソフトプレゼント当選者① 「マスター・オブ・モンスターズ」=〈北海道〉熊本統〈島根県〉木村匡志〈熊本県〉川上新／「アークス」=〈長野県〉湯沢稔〈福井県〉中村直正〈大阪府〉川上智彦／「パックマニア」=〈北海道〉市原靖洋〈埼玉県〉荒船裕之〈千葉県〉大槻哲／「アンジェラス」=〈千葉県〉伊藤衛〈奈良県〉津金邦明〈徳島県〉芝俊宏／「牌の魔術師」=〈北海道〉花山敬輝〈兵庫県〉小林宗典・田辺志朗⇨

グラビテーション
GRAVITATION

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY 杉本崇行

遊び方は45ページにあります

```
10 CLEAR300:SCREEN1,2:WIDTH32:COLOR15,1,
1:KEYOFF:LOCATE8,10:PRINT"NOW READING DA
TA":LOCATE6,12:PRINT"PLEASE WAIT A MINUT
E"
20 DIMM(8,11,11),P(8,2),Q(8,2),X(2),Y(2)
,V(8,8),W(8,8),C(3),E(9):C(0)=150:C(1)=1
16:C(2)=60:C(3)=106:FORA=0TO9:READB:E(A)
=B:NEXT:ONSPRITEGOSUB150
30 FORA=1TO8:READA$:FORB=1TO10:B$=MID$(A
$,B*3-2,3):B$=BIN$(VAL("&H"+B$)):B$=STRI
NG$(12-LEN(B$),"0")+B$:FORC=1TO10:M(A,C,
B)=VAL(MID$(B$,C,1)):NEXTC,B,A
40 READA$:B$="":FORA=0TO31:B$=B$+CHR$(VA
L("&H"+MID$(A$,A*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(0
)=B$:SPRITE$(1)=STRING$(32,255)
50 READA$:FORA=0TO31:VPOKEA+776,VAL("&H"
+MID$(A$,A*2+1,2)):NEXT:FORA=0TO7:VPOKEA
+832,VAL("&H"+MID$(A$,A*2+65,2)):NEXT:FO
RA=368TO719:B=VPEEK(A):VPOKEA,BORB¥2ORB¥
4:NEXT:FORA=&H2005TO&H200D:READB:VPOKEA,
B:NEXT:ONINTERVAL=40GOSUB230
60 FORA=1TO8:FORB=0TO2:READC,D:P(A,B)=C:
Q(A,B)=D:NEXTB:FORB=1TOA:READC,D:V(A,B)=
C:W(A,B)=D:NEXTB,A
70 CLS:RESTORE400:FORA=0TO5:READB,C,A$:L
OCATEB,C:PRINTA$:NEXT:SC=0:ST=1:M=0:S=2
80 A=STICK(0):S=(S-(A=3)+(A=7)+5)MOD5:PU
TSPRITE0,(92+S*16,88),7,0:FORA=0TO300:NE
XT:IFSTRIG(0)=0THEN80ELSECLS:T=101
90 GOSUB200:RESTORE410:FORA=1TO5:READA$:
LOCATE24,A*4-1:PRINTA$:NEXT:GOSUB210
100 N=0:Z=10:GOSUB200:VPOKE&H200D,C(STMO
D4):FORA=1TO10:LOCATE2,A*2:PRINTSTRING$(
20,"h"):LOCATE2,A*2+1:PRINTSTRING$(20,"h
"):FORB=1TO10:ONM(ST,B,A)GOSUB240:NEXTB,
A:FORA=1TOST:PUTSPRITE2+A,(V(ST,A)*16,W(
ST,A)*16),1,1:NEXT:GOSUB250
110 SPRITEOFF:FORA=0TO2:PUTSPRITEA,(X(A)
*16,Y(A)*16),((2-A)¥2)*6+7,0:NEXT:FORA=0
TO2:IFX(A)>10ORX(A)<1ORY(A)>10ORY(A)<1TH
ENGOSUB260ELSENEXT:INTERVALON:SPRITEON
120 FORA=0TOS*25:B=STICK(0):IFBTHENA=S*2
5:NEXT:X=(B=7)-(B=3):Y=(B=1)-(B=5):B=S*1
00-A:FORA=0TOB:NEXTELSENEXT
130 FORA=0TO2:IFM(ST,X(A)+X,Y(A)+Y)=0THE
NX(A)=X(A)+X:Y(A)=Y(A)+Y
140 NEXT:GOTO110
150 SPRITEOFF:INTERVALOFF:IFX(1)<>X(2)OR
Y(1)<>Y(2)THEN260
160 N=1:FORA=1TOT:SC=SC+10:BEEP:GOSUB210
:NEXT:IFST<8THENST=ST+1:T=101:GOSUB210:R
ETURN100
170 RESTORE420:SOUND0,0:SOUND1,20:Z=10:G
OSUB200:CLS:FORA=&H2008TO&H200B:VPOKEA,2
40:NEXT:FORA=1TO3:READA$:LOCATE16-LEN(A$
)¥4,A*5:FORB=1TOLEN(A$)/2:B$=MID$(A$,B*2
-1,2):SOUND8,12:PRINTCHR$(VAL("&H"+B$));
:SOUND8,0:FORC=0TO99:NEXTC,B,A
180 FORA=0TO2:SOUND1,7-A*3:SOUND8,12+A:F
ORB=0TO9:FORC=&H2008TO&H200B:VPOKEC,E(B)
:NEXTC:FORC=0TO99:NEXTC,B,A:SOUND8,0:LOC
ATE11,20:PRINTUSING"SCORE ####";SC
190 IFSTRIG(0)=0THEN190ELSERETURN70
200 FORA=0TOZ:PUTSPRITEA,(0,209):NEXT:RE
TURN
210 IFSC>HTHENH=SC
220 LOCATE27,4:PRINTUSING"####";SC:LOCAT
E27,8:PRINTUSING"####";H:LOCATE29,12:PRI
NTST:LOCATE29,16:PRINTM
230 T=T-1:LOCATE28,20:PRINTUSING"###";T:
IFT=0ANDN=0THEN260ELSERETURN
240 LOCATEB*2,A*2:PRINT"ab":LOCATEB*2,A*
2+1:PRINT"cd":RETURN
250 X=0:Y=0:FORA=0TO2:X(A)=P(ST,A):Y(A)=
Q(ST,A):NEXT:RETURN
260 INTERVALOFF:FORA=0TO15:SOUND0,A*17:S
OUND1,2:SOUND8,15-A:FORB=0TO50:NEXTB,A:Z
=2:GOSUB200:IFM=2THEN270ELSEM=M+1:T=101:
GOSUB210:GOSUB250:RETURN110
270 Z=10:GOSUB200:LOCATE4,11:PRINT"G A M
 E   O V E R":IFSTRIG(0)=0THEN270ELSERET
URN70
280 DATA 192,112,80,64,208,96,128,144,16
0,48
290 DATA BF4000804804924AD4804804000BF4
300 DATA 120000000924000000924000000120
310 DATA 7F40007F44144145145145F40005F4
320 DATA 040040040000E0001C000080080080
330 DATA 0000002400100A00400A0100048004
340 DATA 000000FF00100100902003E0000000
350 DATA 004000000000000000000000000804
360 DATA 020A008800E02280802E80A00000A0
370 DATA 071F337F4FDF9F9FFFFFFF7F7F3F1F0
7E0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8E0
380 DATA FFFFC0C0C0C0C0FFFE0000000000000
0C0C0C0C0C0C080000000000000000001824429
999422418,48,208,208,48,48,48,48,254,26
390 DATA 4,6,5,5,7,6,6,5,6,5,3,3,8,8,3,8
,9,2,1,8,1,9,5,7,2,9,3,4,5,5,4,7,4,4,7,7
,4,5,5,7,6,4,7,6,6,5,6,7,7,6,2,2,3,9,4,4
,8,8,9,3,1,2,1,1,2,2,1,10,3,6,7,4,7,5,8,
7,8,8,5,5,2,9,9,2,4,2,4,4,4,7,4,9,6,3,6,
6,6,8,6,5,2,3,10,8,1,4,3,3,3,9,5,1,5,5,7
,2,7,6,9,9
400 DATA 10,4,hhhhhhhhhhhh,10,5,hGRAVIT
ATIONh,10,6,hhhhhhhhhhhh,8,10,FAST├─┼─┼
─┼─┤SLOW,13,17,1 9 8 9,5,19,PRESENTED BY
 T.SUGIMOTO
410 DATA SCORE,HISCORE,STAGE,MISS,TIME
420 DATA 3D3D3D434F4E47524154554C4154494
F4E533D3D3D,594F5520434C454152454420202,2
02020414C4C20535441474553
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……ボールの表示用座標(n=1:赤玉、n=1、2:青玉)⇨それぞれ×16して表示

P(n, m)、Q(n, m)……ボールの初期座標

X、Y……ボールの座標増分

V(n, m)、W(n, m)……穴の座標⇨それぞれ×16して表示

その他の変数

A、B、C、D……汎用(ループ用、データ読みこみ用など)

A$、B$……各種データ読みこみ用

C(n)……ステージの色用データ

E(n)……エンディング色

H……ハイスコア

M(n, m, l)……ステージデータ用

M……ミス回数

N……ステージクリアフラグ

S……ボールのスピード

SC……スコア

ST……ステージ数

T……時間

Z……消去するスプライトの数

プログラム解説

10　初期設定、メッセージ表示

20　初期設定、変数初期設定、エンディング時のキャラクタの色データ読みこみ、スプライト衝突時の割りこみ先指定

30　ステージデータの読みこみ

40　スプライトパターンデータの読みこみおよび定義

50　キャラクタパターンデータの読みこみおよび定義、太文字処理、キャラクタの色設定、一定間隔での割りこみ先指定

60　ボールの初期座標、穴の座標データの読みこみ

70　タイトル表示、変数初期設定

80　ボールのスピード設定(スティック入力)

90　スコアなどの文字読みこみおよび表示

100　ステージの色設定、ゲーム画面表示

110　スプライト衝突時の割りこみ禁止、ボール表示、ミス判定、一定間隔での割り込み、スプライト衝突時の割りこみ許可

120〜130　ボール移動判定(スティック入力)

140　行110へ飛ぶ

150　スプライト衝突時の割りこみ禁止、割りこみ禁止、ボールの衝突判定

160　ステージクリア処理、オールクリア判定処理

170〜180　エンディング表示、効果音

190　リプレイ処理

200　スプライト消去サブ

210　ハイスコア判定

220　スコア、ハイスコア、ステージ数、ミス数表示

230　時間表示、タイムオーバー判定サブ

240　画面表示サブ

250　ステージ初期化

260　一定間隔での割りこみ禁止、ミス処理、ゲームオーバー判定サブ

270　ゲームオーバー処理、リプレイ処理

280　エンディング時のキャラクタの色データ(行20で読みこみ)

290〜360　ステージデータ(行30で読みこみ)

370　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)

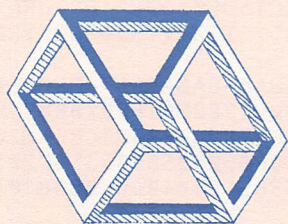
380　キャラクタパターンデータ(行50で読みこみ)

390　ボールの初期座標データ、穴の座標データ(行60で読みこみ)

400　タイトル文字データ(行70で読みこみ)

410　スコアなどの文字データ(行90で読みこみ)

420　エンディングメッセージ用データ(行170で読みこみ)

プログラマからひとこと　画期的なシステム

このゲームの魅力は、やはりなんといってもスピード調節ができるということでしょう。市販のゲームは速すぎる、または遅すぎるとお悩みのあなた。なななんと、『10倍カートリッジ』なしでお好きな速さに！　オオなんと画期的なシステムなんだウルウル。しかしっ、最高速度にすると、思うように操作できない速さになってしまう……。

●BY 杉本崇行

プログラム確認用データ

使い方は49ページを見てください

10>164	20>169	30> 1	40> 35
50>125	60>113	70>150	80>244
90> 9	100>105	110>189	120>182
130>208	140>248	150> 11	160> 39
170>205	180>107	190> 80	200> 31
210> 72	220>110	230>232	240>179
250> 9	260> 90	270> 54	280> 78
290>165	300> 56	310>217	320>100
330>111	340> 92	350>164	360> 35
370>219	380> 92	390>135	400>222
410>136	420>194		

スプライトを消す

```
200 FORA=0TOZ:PUTSPRITEA,(0,209):NEXT:RETURN
```

よく使うスプライトは、テキストの文字や記号、グラフィックの線などと違いCLSで消すことができません。

そこで、ゲーム中でスプライトを消去する必要があるときは、『GRAVITATION』の行200でおこなっているように、PUT SPRITEA,(Ø, 2Ø9)とします。スプライトのＹ座標に209(SCREEN 4〜8では217)を入れることにより、Aで指定されたスプライト面番号に表示されていたスプライトを消すことができます。

またＹ座標に208(SCREEN 4〜8では216)をいれると、指定された面番号以降のスプライトをすべて消すことができます。

PUT SPRITE命令を使う以外に、スプライトを消す方法としては、VPOKE命令でスプライト属性テーブル(各スプライト面に表示されるスプライトパターンの座標、パターン番号、色を保存しておくところ)に、直接Ｙ座標を書きこむ方法もあります。

当選者発表 ●3月号ソフトプレゼント当選者③　『ポッキー』=〈東京都〉田村英一〈岐阜県〉大西雅之〈大阪府〉田中純一／『ディスクステーション３号』=〈福島県〉矢吹豊〈千葉県〉佐藤亮〈兵庫県〉早崎徳馬／『ディスクステーション春号』=〈宮城県〉佐藤康隆〈東京都〉内堀環樹〈新潟県〉石川源晴

コイン サッカー
Coin SOCCER

MSX MSX2/2+ RAM16K

MSXとMSX2/2＋では画面が少し異なります。

BY 波部斉

遊び方は46ページにあります

```
10 DEFINTA-Z:IFPEEK(&HFAF8)=0THENSCREEN2
,2,0:VE=0:ELSESCREEN4,2,0:VE=1
20 COLOR1,2,2:CLS:FORI=0TO8:READA$:B$=""
:FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,
J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:OPEN"
GRP:"AS#1:DEFFNA(A)=A*3+5:DEFFNB(A)=STIC
K(A):DEFFNC(A)=(A=7)-(A=3):DEFFND(A)=STR
IG(A)
30 LINE(5,0)-(155,191),15,BF:FORI=141TO1
81STEP40:LINE(175,I)-(237,I+10),4,BF:NEX
T
40 DRAW"BM180,15":PRINT#1,"Coin":DRAW"BM
190,25":PRINT#1,"SOCCER":FORI=0TO2:PRESE
T(180,I*15+55):PRINT#1,MID$("TurnBlueRed
",I*4+1,4):NEXT:DRAW"BM186,120":PRINT#1,
"POWER":DRAW"BM182,160":PRINT#1,"COURSE"
50 FORI=130TO170STEP40:PRESET(175,I):PRI
NT#1,"L":PRESET(231,I):PRINT#1,MID$("HR"
,(I-130)/40+1,1):NEXT:BR=-1:TU=1
60 BR=BR+1:IFBR=2THENTU=TU+1:BR=0
70 LINE(220,55)-(236,93),2,BF:DRAW"BM220
,55":PRINT#1,USING"##";TU:FORI=0TO1:PRES
ET(220,I*15+70):A=0:FORJ=1TO10:A=A+TE(J,
I):NEXT:PRINT#1,USING"##";A:NEXT:IFTU=11
THEN200
80 GX=72:LINE(8,3)-(152,187),2,BF:PUTSPR
ITE0,(0,208+VE*8):RESTORE320:FORI=0TO2:R
EADCX(I),CY(I):NEXT:GOSUB250:PUTSPRITE2,
(72,181),15,2:PUTSPRITE3,(72,181),FNA(BR
),4:GG=0:GOSUB230
90 AA=0:GOSUB260:FORI=0TOA/2.5:FORJ=1TO2
:CX(J)=CX(J)+((J=1)+(J-1))*2:CY(J)=CY(J)
-2:NEXT:GOSUB250:NEXT:A=0
100 OK=0:B=FNC(FNB(BR)):A=A+B:C=ABS(A)MO
D3:PUTSPRITE2,(CX(C),CY(C)+10),15,2:PUTS
PRITE3,(CX(C),CY(C)+10),FNA(BR),4:IFFND(
BR)THENAA=C:GOSUB280:GOTO110ELSEIFBTHENG
OSUB280:GOTO100ELSE100
110 ZA=-(AA=0):ZB=(AA=2)+2:FORI=1TO16:LI
NE(CX(ZA)+8,CY(ZA)+I)-(CX(ZB)+8,CY(ZB)+I
),10:LINE(CX(ZA)+I,CY(ZA)+8)-(CX(ZB)+I,C
Y(ZB)+8),10:NEXT:A=0
120 A=A+FNC(FNB(BR)):MX#=COS(A/6):MY#=SI
N(A/6):PUTSPRITE4,(CX(AA)+MX#*20,CY(AA)+
MY#*20),1,8:IFFND(BR)THENGOSUB280ELSE120
130 GG=0:GOSUB230:PO#=A/16+4:GG=1:GOSUB2
30:CO#=(A-30)/4.5+-(A<>30)*2*(A<30)
140 GOSUB260:FORI=0TO300:NEXT:FORI=2TO4:
PUTSPRITEI,(0,209+VE*8):NEXT:ONSPRITEGOS
UB190
150 FORI=0TOPO#*2.5+2:CX(AA)=CX(AA)+MX#*
PO#+(CO#*((MY#>0)*2+1))*I/40:CY(AA)=CY(A
A)+MY#*PO#+(CO#*((MX#<0)*2+1))*I/40:SPRI
TEOFF:GOSUB250
160 A=FNC(FNB(BRXOR1)):SPRITEON:GX=GX-((
GX>4ANDA=1ANDGX<136)OR(GX<140ANDA=-1ANDG
X>8))*A*2:IFPOINT(CX(AA)+8,CY(AA)+8)=10T
HENOK=-1
170 IFCX(AA)<5ORCX(AA)>139ORCY(AA)<0ORCY
(AA)>175THEN180ELSENEXT:IFOKTHENSPRITEOF
F:LINE(8,3)-(152,187),2,BF:A=0:GOTO100EL
SE190
180 IFCY(AA)<0THEN220
190 LINE(8,3)-(152,187),2,BF:DRAW"BM62,8
0":PRINT#1,"MISS!":SPRITEOFF:TE(TU,BR)=0
:FORI=0TO1999:NEXT:GOTO60
200 SCREEN1:WIDTH30:KEYOFF:LOCATE1,9:PRI
NT"Blue":LOCATE1,11:PRINT"Red":FORI=1TO1
0:LOCATEI*2+4,7:PRINTUSING"##";I:FORJ=0T
O1:LOCATEI*2+5,J*2+9:PRINTMID$("×○",TE(I
,J)*2+1,2):A(J)=A(J)+TE(I,J):NEXTJ,I:FOR
I=0TO1:LOCATE27,I*2+9:PRINTA(I):NEXT
210 LOCATE8,16:PRINT"HIT SPACE KEY":FORI
=0TO1:IFFND(I)THENRUNELSENEXT:GOTO210
220 IFOKTHENLINE(8,3)-(152,187),2,BF:DRA
W"BM62,80":PRINT#1,"GOAL!":SPRITEOFF:TE(
TU,BR)=1:FORI=0TO1999:NEXT:GOTO60ELSE190
230 FORK=0TO800:NEXT:SOUND8,15:A=0
240 A=-(A<60)*(A+4):PUTSPRITEGG,(A+176,G
G*40+141),10,7:SOUND0,A+GG*60:IFFND(BR)T
HENSOUND8,0:RETURNELSE240
250 FORK=0TO2:PUTSPRITEK*2+6,(CX(K),CY(K
)),1,0:PUTSPRITEK*2+7,(CX(K),CY(K)),8,1:
NEXT:PUTSPRITE5,(GX,5),FNA(BRXOR1),6:RET
URN
260 FORK=0TO999:NEXT:PUTSPRITE2,(CX(AA),
CY(AA)+10),15,3:PUTSPRITE3,(CX(AA),CY(AA
)+10),FNA(BR),5:FORK=0TO500:NEXT:GOSUB27
0:PUTSPRITE2,(CX(AA),CY(AA)+10),15,2:PUT
SPRITE3,(CX(AA),CY(AA)+10),FNA(BR),5:RET
URN
270 PLAY"T120SM1000O5C16M5000B4":RETURN
280 PLAY"T120V15O5C32","T120V13O4E32":RE
TURN
290 DATA 07182048498A8A8A8A8A494820180
7E01804E21209090909090912E20418E0,00071F
3736757575757575536371F070000E0F81CECF6F6
F6F6F6F6EC1CF8E000,0205050505050505354C201
01008080404000000000A058545404040408081010
010
300 DATA 00000002050505354C201010080804O
400000000A05854540404040808101010,000202
0202020202331F0F0F0707030300000000000A0A8
A8F8F8F8F0F0E0E0E0,000000000202020202331F0
F0F070703030000000000A0A8A8F8F8F8F0F0E0E
0E0
310 DATA FFFFFF00000000000000000000000000
0FFFFFF,C0C0C0C0C0C0C0C0,0000000000000000
101000000000000000000000000000000808000000
000000000
320 DATA 72,171,62,158,82,158
330 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 '
```

```
350 '   Coin SOCCER
360 '    Program          H.Habe
370 '    Special Thanks   D.Iwasaki
380 '                                    A.Shikakura
390 '
400 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```


変数の意味

スプライト座標

CX(n)、CY(n)……コイン、指の座標
GX……ゴールキーパーのX座標
MX#、MY#……コインを打ち出す方向を示す黒点の座標増分／コインを打ち出す方向用
CO#……コインをカーブさせる座標増分
PO#……コインを打ち出す強さ(パワー)による座標増分

その他の変数

A、B、C……汎用
AA……打ち出すコインの番号
A$……スプライトパターンデータ読みこみ用
A(n)……合計得点
B、C……打ち出すコイン決定用
BR……攻撃側のプレイヤーフラグ(FNA～FNDのユーザー定義関数の引数に使用される)
B$……スプライトパターン定義用
FNA(n)……手、ゴールキーパーの色設定用(ユーザー定義関数)
FNB(n)……スティック入力用(添字に入っている変数の数値によりカーソルまたはジョイスティックからの入力を受ける：ユーザー定義関数)
FNC(n)……スティック入力による座標増分(ユーザー定義関数)
FND(n)……トリガー入力用(ユーザー定義関数)
GG……パワー、コース決定フラグ
I、J、K……ループ用
OK……打ち出されたコインが他のコインのあいだを通過したかの判定フラグ
TE(n, m)……nターンまでのプレイヤーの得点
TU……ターン数
VE……MSXバージョンフラグ(0＝MSX、1＝MSX2／2+)
ZA、ZB……AA以外のコインの番号(黄色いゾーンを描くために、打ち出すコイン以外の2つのコインを識別する)

プログラム解説

10　MSX機種判定(MSXかMSX2／2+かによってスクリーンモードを変更する)
20　初期設定、スプライトパターン定義、ユーザー定義関数定義
30～50　ゲーム画面作成
60　プレイヤーの攻守反転判定、ターン数加算
70　ターン数および得点表示、ゲーム終了判定
80　スプライト消去、コインの初期座標読みこみ、指表示(1投目)
90　コイン移動(1投目)
100　打ち出すコイン決定(2投目以降)
110　黄色いゾーンを描く
120　コインを打ち出す方向を示す黒点表示
130　コインを打ち出すコース、パワー決定
140　コインを打ち出す方向を示す黒点および指消去、スプライト衝突時の割りこみ先指定
150　打ち出したコインの移動計算、コイン表示サブ呼び出し
160　キーパーの座標増分計算、打ち出したコインが黄色いゾーンを通過したかの判定
170　コインが場外に出たかの判定
180　ゴール判定
190　ミス処理
200　対戦結果表示
210　リプレイ処理
220　ゴール処理サブ
230～240　コインを打ち出すパワー、コース表示決定サブ
250　コイン、ゴールキーパー表示サブ
260　コインを打ち出す指表示サブ
270　効果音(指でコインをはじく音)サブ
280　効果音(ゾーン表示、打ち出すコイン決定時の音)サブ
290～310　スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)
320　コインの初期座標データ(行80で読みこみ)
330～400　REM文

プログラマからひとこと

たいへんすいません

はじめまして、川西市立川西南中学校2年9組の波部です。ところでこのプログラム、オールBASICなのでコインの動きがとても遅くなってしまいました。たいへんすいません。マシン語も勉強しているのですが、さっぱりわかりません。だれか教えてくれませんか？

●BY波部斉

プログラム確認用データ

使い方は49ページを見てください

10> 69	20> 37	30> 20	40> 88
50>234	60> 14	70>178	80> 14
90>216	100> 79	110>182	120>183
130> 27	140> 12	150>145	160>228
170> 74	180>130	190> 68	200>194
210> 95	220> 64	230>214	240> 59
250> 47	260>171	270>129	280>212
290>187	300>229	310>151	320>219
330>240	340>198	350> 62	360>118
370> 12	380> 59	390>198	400>240

グラフィックモードの位置指定

```
40 DRAW"BM180,15":PRINT#1,"Coin":DRAW"BM
190,25":PRINT#1,"SOCCER":FORI=0TO2:PRESE
T(180,I*15+55):PRINT#1,MID$("TurnBlueRed
",I*4+1,4):NEXT:DRAW"BM186,120":PRINT#1,
"POWER":DRAW"BM182,160":PRINT#1,"COURSE"
```

グラフィック画面に文字を表示させるには次のようにします。

行20に「OPEN"GRP:"AS#1」とありますが、これは文字を書くための準備で、たいていの場合は、初期設定部分で宣言しています。実際の文字の表示は、上のリストで「PRINT#1,"Coin"」とあるように、PRINT#命令を使います。

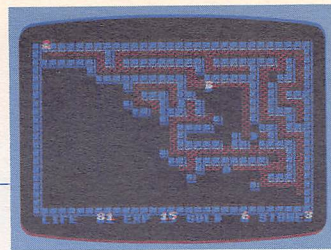
そして、行40の最初にある「DRAW"BM180, 15"」が文字の表示位置の指定です。ここでは、X座標が180、Y座標が15の位置から文字を書きはじめるように命令しています。この場合のDRAW命令の書式は、

DRAW"BMx, y"

で、x、yに文字を書きはじめたいグラフィック画面の位置のX座標、Y座標(数字)を入れます。DRAW命令には、いろいろな使い方があり、連続して直線を描いたりすることもできますが上のような書式にすると、何も描かずに位置だけを指定することがでます。

モノクローム　ビーナス
Monochrome Venus

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY TEJIRO

遊び方は47ページにあります

```
10 SCREEN1,Ø,Ø:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:DEFINTA-Z:DEFUSR=342:DEFFNA=6177+RND(1
)*29+INT(RND(1)*19)*32:DEFFNB(I)=((I>1)*
2+1)*(1+(IMOD2)*31):DIMP(15Ø)
2Ø PLAY"SØM1ØØØL2O5CCDCFDAL64":FORI=256T
O775:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2ORA/4:NEXT
3Ø FORI=ØTO4:READA,A$:FORJ=ØTO7:VPOKEA*8
+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:GO
TO3ØØ
4Ø A=RND(-A):A$=STRING$(31,1Ø4):CLS:PRIN
TA$:FORI=ØTO18:PRINT"h"STRING$(29,114)"h
":NEXT:PRINTA$:PRINTSPC(13)"ROOM"S:PLAY"
O2L2A"
5Ø A=Ø:B=Ø:V=6177:VPOKEV,113:FORI=ØTO148
:IFVPEEK(V)=113THENQ=RND(1)*4:FORJ=ØTO3:
P=FNB((Q+J)MOD4):IFVPEEK(V+P*2)<>113ANDV
PEEK(V+P)>1Ø4THENP(A)=V:V=V+P*2:VPOKEV-P
,113:VPOKEV,113:A=A+1:J=99:NEXTJ,I:GOTO7
ØELSENEXT
6Ø I=I-1:V=P(B):B=B+1:NEXT
7Ø VPOKE6781,115:VPOKE6145,12Ø:X=1:Y=1:H
P=5Ø:EX=Ø:G=Ø:ST=Ø:FORI=ØTO8:V=FNA:IFVPE
EK(V)=113THENVPOKEV,112:S(I)=V:NEXTELSEI
=I-1:NEXT
8Ø GOSUB34Ø:FORI=ØTO9:GOSUB35Ø:C(I)=1:E(
I)=1Ø:NEXT:GOSUB36Ø:PLAY"L64O5CB"
9Ø FORS=ØTO9:A=STICK(Ø):C=(A=7)-(A=3):D=
(A=8ORA<3)+(A>3)*(A<7)-(A=Ø):X=X+C:Y=Y+D
1ØØ V=6144+X+Y*32:ONINSTR("hpqrsx",CHR$(
VPEEK(V)))GOSUB16Ø,17Ø,19Ø,2ØØ,21Ø,27Ø
11Ø IFVPEEK(V)<91THEN22Ø
12Ø IFINKEY$=CHR$(27)THEN29Ø
13Ø FORI=ØTO1:A=A(S):B=B(S):VPOKEA,D(S):
Q=VPEEK(A+B):IFQ=1Ø4ORQ=114ORQ=12ØORQ<91
THENB=FNB(INT(RND(1)*4))ELSEA=A+B:D(S)=Q
14Ø A(S)=A:B(S)=B:VPOKEA,C(S)+(D(S)>1Ø3)
*(C(S)-D(S)+64)+64:S=S+1:NEXT:S=S-1
15Ø PUTSPRITEØ,(X*8,Y*8),15,Ø:NEXT:GOTO9
Ø
16Ø X=X-C:Y=Y-D:RETURN
17Ø FORI=ØTO8:IFS(I)=VTHEN Q=I:I=9:NEXT
ELSENEXT:GOTO19Ø
18Ø IFEX<ST*5THENPLAY"O2C":GOTO16ØELSEPL
AY"O6GB":GOSUB19Ø:ST=ST+1:S(Q)=Ø:GOTO36Ø
19Ø VPOKEV,1Ø3:RETURN
2ØØ VPOKEV,1Ø4:GOTO16Ø
21Ø IFST<9OREX<25ØTHENPLAY"O2C":HP=HP-2Ø
:GOSUB36Ø:IFHP<1THENRETURN29ØELSERETURNE
LSERETURN28Ø
22Ø FORI=ØTO9:IFA(I)<>VTHENNEXT:GOTO12Ø
23Ø P=I:I=1Ø:NEXT:GOSUB16Ø
24Ø IFC(P)*RND(1)*1Ø>(EX+15)*RND(1)THENP
LAY"O3C":HP=HP-C(P)*RND(1)*5ELSEPLAY"O7B
":E(P)=E(P)-(EX+15)*RND(1)
25Ø IFHP<1THEN29ØELSEIFE(P)<ØTHENPLAY"CB
":VPOKEA(P),D(P):EX=EX+C(P):G=G+C(P):G=G
-(G>999)*(G-999):I=P:GOSUB35Ø:GOSUB34Ø
26Ø GOSUB36Ø:GOTO12Ø
27Ø IFG=ØTHEN16ØELSEPLAY"O7FGFG":GOSUB16
Ø:HP=HP+G*1Ø:G=-(HP>9999)*(HP-9999)¥1Ø:H
P=HP-(HP>9999)*(HP-9999):GOTO36Ø
28Ø LOCATE8,9:PRINT" VENUSを、てにいれた!! ":PL
AY"O6L4G2CDEFGAB2":FORI=ØTO15ØØØ:NEXT:LO
CATE5,15:PRINT" PRESENTED BY TEIJIRO ":F
ORI=ØTO15ØØØ:NEXT:GOTO3ØØ
29Ø LOCATE1Ø,9:PRINT" GAME  OVER ":PLAY"
O3L8FECDC":FORI=ØTO7ØØØ:NEXT
3ØØ CLS:PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø9):PLAY"L64O7CEA
":LOCATE6,13:PRINT"· TEIJIRO PRESENTS ·"
:FORI=ØTO5ØØØ:NEXT:FORI=ØTO3Ø:PRINT:NEXT
31Ø LOCATE8,9:PRINT"MONOCHROME VENUS":LO
CATE1Ø,2Ø:PRINT"PUSH 1-9 KEY":A=USR(Ø)
32Ø FORI=5143TO7343:A$=INKEY$:IFA$>"Ø"AN
DA$<":"THENS=VAL(A$):RESTORE38Ø:FORI=1TO
S:READA:NEXT:GOTO4ØELSEIFI>6143ANDI<6912
THENIFVPEEK(I)=32THENVPOKEI,1Ø3
33Ø NEXT:GOTO3ØØ
34Ø FORI=ØTO7:VPOKE14336+I,VPEEK(52Ø+(EX
¥1Ø+((EX¥1Ø)>24)*((EX¥1Ø)-25))*8+I):NEXT
:RETURN
35Ø V=FNA:A=VPEEK(V):IFA=1Ø3ORA=113THENA
(I)=V:B(I)=FNB(INT(RND(1)*4)):C(I)=RND(1
)*3+(1+EX¥1Ø+((EX¥1Ø)>21)*(EX¥1Ø-21)):D(
I)=A:E(I)=C(I)*1Ø:RETURNELSE35Ø
36Ø LOCATE1,21:PRINTUSING"LIFE#### EXP##
# GOLD### STONE#";-HP*(HP>Ø);EX;G;ST:RET
URN
37Ø DATA 48,7CEEEEEEEEEE7CØØ,1Ø3,DFØØFBØ
ØDFØØFBØØ,1Ø4,FAF9FAF9FAØ1AA55,12Ø,3C7E5
A3CC3FF7EFF,1Ø25,717171716131 11A1
38Ø DATA 11,5,1,9,14,4,7,8,1Ø
39Ø ' [ MONOCHROME VENUS ]   BY TEIJIRO
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……プレイヤーの位置⇨それぞれ×8して表示

C、D……プレイヤーの座標増分

その他の変数

A、A$、B、Q……汎用

A(n)……敵の座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレスが入る)

B(n)……敵の移動する方向(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス増分)

C(n)……敵のレベル

D(n)……敵のキャラクタコード

E(n)……敵のLIFE

EX……プレイヤーの経験値

FNA……VRAMのパターン名称テーブルのアドレスを乱数で算出(ユーザー定義関数)

FNB(n)……方向によるVRAMアドレス増分(ユーザー定義関数)

G……プレイヤーの持っているGOLD

HP……プレイヤーのLIFE

I、J……ループ用

P……迷路作成／戦闘処理用

P(n)……迷路作成用

S……敵移動用

ST……プレイヤーが手にいれたSTONEの数
S(n)……STONEのある位置(VRAMのパターン名称テーブルのアドレスが入る)
V……VRAMのパターン名称テーブルのアドレス指定用

プログラム解説

10　初期設定、USR関数定義(キーバッファクリア)、ユーザー定義関数定義
20　効果音、太文字処理
30　キャラクタパターン定義、キャラクタの色設定、乱数初期化
40　ゲーム画面表示
50〜60　迷路作成
70　ショップとビーナス表示、プレイヤーの各パラメータ設定
80　敵の配置、効果音
90　プレイヤーの移動計算(スティック入力)
100　移動先の状態により各サブルーチンを呼ぶ
110　プレイヤーと敵の接触判定
120　ギブアップ判定(ESCキー入力)
130〜140　敵の移動判定処理
150　プレイヤー表示
160　プレイヤーの移動計算サブ(進めないときにもとの位置にもどす)
170〜180　宝石を拾ったかの判定処理サブ
190　プレイヤーの移動先に床を表示するサブ
200　プレイヤーの移動先に壁を表示、行160へ飛ぶ
210　ビーナスを手にいれたかの判定処理
220〜230　どの敵と接触しているかの判定処理
240　どちらが攻撃したかの判定処理(乱数で決定)
250〜260　ゲームオーバー判定、敵を倒したかの判定処理
270　ショップ処理サブ
280　ゲームクリア処理
290　ゲームオーバー処理
300〜330　オープニングデモ、ROOM選択入力処理
340　プレイヤーのレベルに応じてスプライトパターン定義をするサブ
350　敵のパラメータ設定サブ
360　プレイヤーの各パラメータ表示サブ
370　キャラクタパターンデータ、色データ(行30で読みこみ)
380　乱数初期化用データ(行320で読みこみ)
390　REM文

プログラマからひとこと　へへーんだ！

こんにちは、TEIJIROです。4か月ぶりぐらいでしょうか。また次回作が載るまで4か月ぐらいかかるでしょうね。そして、気がついたらファンダムから消えているでしょう。そんな風のようなプログラマになりたい……。なんて思うかよ。オレはファンダムがある限り、ずっと掲載されつづけてやるからな。へへーんだ。と悪魔になりつつあるTEJIROでした。

●BY TEJIRO

プログラム確認用データ

使い方は49ページを見てください

```
  10>  5     20>198     30> 75     40>190
  50>123     60>130     70> 31     80>  5
  90> 62    100> 67    110> 91    120>205
 130> 84    140>169    150>114    160> 26
 170> 83    180>171    190>131    200> 44
 210> 32    220>100    230>115    240>123
 250>182    260> 12    270>251    280>247
 290>208    300> 56    310>112    320>250
 330>167    340>171    350> 25    360>113
 370> 45    380> 15    390> 96
```

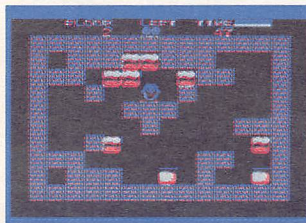
FANDOM INFORMATION　ファンダム通信SPECIAL

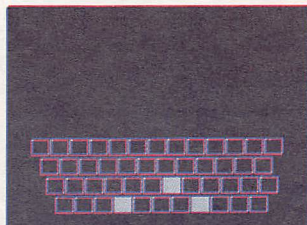
新装開店しましたファンダム通信SPECIALのコーナーです。これからは、毎月掲載をめざして、がんばっていきますのでよろしくお願いします。

さて、5月号選考会では、FP部門、RP部門N画面タイプが好調でした。とくにFP部門では、本格シミュレーションゲーム、プロレスアクションゲーム、常連の横沢和明クンが作ったリアルタイムパズルなど、バラエティにとんだ作品があり、高レベルの争いになりました。結局『LAST WAR』を採用として、残り2本は順次掲載していくことになりました(くわしくは、下のCOMING SOON参照)。

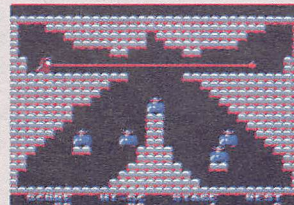
また、『おほしさまとぼくポコちゃん』(1画面タイプ)という作品が、氏名・電話番号の記載がなかったため、不採用になってしまうという残念なことがありました。投稿の際には、かならず記入もれがないかを確認してから投稿してください。

左下で「採用まであと一歩、不採用になってしまった作品」を2本紹介しています。今後のプログラム制作の参考になれば幸いです。

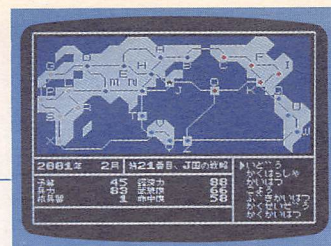
TARBOT

リアルタイムパズルゲームで、キャラクタ、画面構成、スピードともよくできた作品でした。しかし、パズルがかんたんすぎるのが難点でした。パズル難易度をあげて再投稿してください。

MSX・キーボードシステム

1画面ながら、マシン語を使用して3音同時に出すことができる鍵盤ソフト。画面が単純であり、音色の変化ができないところが欠点でした。1画面にこだわらず、再投稿を望みます。

Coming Soon

5月号選考会で、激戦となったFP部門。誌面の都合上、3本同時採用することができず、今月号では、『LAST WAR』が採用になりましたが、残り2作品については、順次掲載していくことになりました。いずれも楽しい作品です。御期待ください。

↑『RERO-GASS』。ベロをピューと出して動きまわる

↑『Count 3』。プロレスアクションゲームの決定版。MSX用

ラスト ウォー
LAST WAR

MSX MSX2/2+ RAM32K
BY NAGI-P SOFT

☞遊び方は48ページにあります

```
10 SCREEN1,3,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOF
F:CLEAR256,&HDD00:DEFINTA-Z:DEFUSR=342:D
EFUSR1=&HDD00:DEFUSR2=&HDD20
20 DEFFNA=ASC(I$+" ")-32*(I$>"`")*(I$<"¦
"):DEFFNB(I,J)=-D(I,J)*(D(I,J)<999)-(D(I
,J)>998)*999
30 DIMA(96),B(96),D(26,9),D$(26):E$=CHR$
(27):A=RND(-TIME):ONINTERVAL=15GOSUB1400
40 A#=327:FORI=0TO95:B#=17897725#/16/A#:
A#=A#*1.05934642#:A(I)=B#AND255:B(I)=B#¥
256:NEXT:FORI=0TO2:READA$(I),B$(I):NEXT:
SC=0:SN=0:INTERVALON
50 FORI=264TO751:A=VPEEK(I):A=(AAND224)O
R(AAND63)¥2:VPOKEI,AORA¥2OR(224ANDA¥4):N
EXT:PRINTE$"Y+'1989 BY NAGI-P SOFT"
60 FORI=0TO1:READD$:FORJ=0TO31:POKE&HDD0
0+I*32+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXT
J,I
70 FORI=0TO11:READD$:FORJ=0TO31:VPOKE143
36+I*32+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEX
TJ,I
80 FORI=0TO84:READD,D$:FORJ=0TO7:VPOKED*
8+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:F
ORI=0TO9:READA,D:VPOKE8192+A,D:NEXT
90 FORI=1TO26:FORJ=0TO8:READD(I,J):NEXT:
READD$(I):NEXT
100 '────────TITLE──────────
110 CLS:VDP(1)=227:FORI=0TO7:PUTSPRITEI,
(0,80),0,0:NEXT:FORI=0TO3:PUTSPRITEI+8,(
64+I*32,80),15,I:NEXT
120 FORI=1TO16:FORJ=0TO3:PUTSPRITEJ,(0,6
4-I),0,0:NEXT:FORJ=0TO3:PUTSPRITEJ+4,(0,
96+I),0,0:NEXTJ,I
130 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FO
RI=1TO64:FORJ=0TO3:PUTSPRITEJ+8,(J*32+64
,80-I),15,J:NEXTJ,I:E=7:GOSUB1330
140 '────────SET────────────
150 IFSTRIG(0)=0THEN150ELSEFORI=0TO6:FOR
J=0TO3:PUTSPRITEJ+8,(J*32+64,8-I*8),15,J
:NEXT:PRINTE$"Y  "E$"M":NEXT:VDP(1)=226
160 FORI=0TO4:C$(I)=MID$("れっと゛ ふ゛るう いえろお
 く゛りいん",1+I*5,5):NEXT:U=USR(0)
170 PRINTE$"Y0)LOADしますか?[Y/N]":I$=INKEY$
:IFFNA=89THEN1540ELSEIFFNA=78THENPRINTE$
"Y0(あなたはと゛の大をとりますか?":U=USR(0)ELSE170
180 I$=INKEY$:IFFNA<65ORFNA>90THEN180ELS
ED(FNA-64,2)=4:E=0:GOSUB1330:U=USR(0)
190 PRINTE$"Y0&大のなまえはなににしますか?[5もじ゛]":A=0
200 I$=INKEY$:IF(FNA=8)*ATHENJ$=LEFT$(J$
,A-1):A=A-1ELSEIF(FNA=13)*ATHENC$(4)=LEF
T$(J$+"     ",5):J$="":GOTO230
210 IF(I$>=" ")*(FNA<96)+(FNA>133)*(FNA<
160)+(FNA>211)*(FNA<254)THENIFA<5THENJ$=
J$+CHR$(FNA):A=A+1
220 PRINTE$"Y2*"J$"_ ":GOTO200
230 GOSUB1060:Y=2001:M=1:SC=0:SN=1:Z=1
240 '────────MAIN───────────
250 P=RND(1)*30+5:I=1
260 A=RND(1)*26+1:IFD(A,9)=1THEN260ELSEP
UTSPRITE4,(D(A,0)*8-1,D(A,1)*8-2),13,11:
D(A,9)=1:GOSUB1280:IFD(A,2)=4THENGOSUB29
0ELSEGOSUB910
270 I=I+1:IFI<27THEN260ELSEFORI=1TO26:D(
I,9)=0:NEXT:Y=Y-(M=12):M=M+(M=12)*12+1:I
FMMOD4<>1THEN240
280 FORI=1TO26:D(I,3)=D(I,3)+D(I,4)*(RND
(1)+.8):D(I,3)=FNB(I,3):NEXT:GOTO240
290 '────────COMAND─────────
300 U=USR(0):GOSUB1290:PRINTE$"Y08いと゛う"E
$"Y18かくはっしゃ"E$"Y28かいはつ"E$"Y38こよう"E$"Y48ふ
゛きかいはつ"E$"Y58かくせいそ゛う"E$"Y68かくかいはつ":INTER
VALON:GOSUB1340
310 S=STICK(0):B=B+(S=1ANDB>0)-(S=5ANDB<
6):PUTSPRITE0,(184,127+B*8),15,4:FORJ=0T
O200:NEXT:I$=INKEY$:IFI$=E$THEN610ELSEIF
FNA=13THEN1430
320 IFSTRIG(0)=0THEN310
330 ONB+1GOTO340,410,460,510,460,560,460
340 IFD(A,5)=0THENPRINTE$"Y6!水木か゛ありません!"
:GOSUB1300:GOTO640
350 PRINTE$"Y6!と゛の大へいと゛うしますか? ["+D$(A)+"
]":GOSUB1340
360 I$=INKEY$:IFFNA=13THEN640ELSEIFINSTR
(D$(A),CHR$(FNA))THEND=FNA-64ELSE360
370 E=D(A,5):F=999-D(D,5):IFE>FTHENE=F
380 GOSUB1260:GOSUB1340:PRINTE$"Y6!水木?
 [";E;"]":J$="":GOSUB1370:IFF=0THEN350E
LSEIFF>ETHEN380
390 D(A,5)=D(A,5)-F:IFD(D,2)<>4THEN660
400 GOSUB1110:GOTO620
410 IFD(A,7)=0THENPRINTE$"Y6!金水土か゛ありません!
":GOSUB1300:GOTO640
420 PRINTE$"Y6!と゛の大へはっしゃしますか?":GOSUB1340
430 I$=INKEY$:IFFNA=13THEN640ELSEIFFNA<6
5ORFNA>90THEN430ELSED=FNA-64
440 IFD(D,2)=4THENPRINTE$"Y6!その大はしふ゛んの大て
゛す!":GOSUB1300:GOSUB1260:GOTO420
450 GOSUB1120:GOSUB620
460 IFD(A,3)=0THENPRINTE$"Y6!月火か゛ありません!"
:GOSUB1300:GOTO640
470 IFD(A,2+B)=999THENPRINTE$"Y6!もうけ゛んかい
て゛す!":GOSUB1300:GOTO640
480 IFB>3ANDD(A,B+1)=0THENPRINTE$"Y6!"MI
D$("水木 金水土",1-(B=6)*3,3)"か゛ありません!":GOSUB
1300:GOTO640
490 E=D(A,3):GOSUB1340:PRINTE$"Y6!かける月火?
 [";E;"]":J$="":GOSUB1370:IFF=0THEN640EL
SEIFF>ETHENGOSUB1260:GOTO490
500 GOSUB1180:D(A,B+2)=FNB(A,B+2):GOTO62
0
510 IFD(A,3)<P/10THENPRINTE$"Y6!月火か゛ありませ
ん!":GOSUB1300:GOTO640
520 PRINTE$"Y*4┌──────┐"E$"Y+4"USING"│水:#
.#│";P/10:PRINTE$"Y,4└──────┘
```

```
530 E=D(A,3)/(P/10):F=999-D(A,5):IFE>FTH
ENE=F
540 GOSUB1340:PRINTE$"Y6!やとう水木? [";E;"]"
:J$="":GOSUB1370:IFF=0THENGOSUB1270:GOTO
640ELSEIFF>ETHENGOSUB1260:GOTO540
550 GOSUB1220:GOTO620
560 IFD(A,3)<100+PTHENPRINTE$"Y6!月火が ありま
せん!":GOSUB1300:GOTO640
570 IFD(A,7)=999THENPRINTE$"Y6!もうけ゛んかいて゛
す!":GOSUB1300:GOTO640
580 PRINTE$"Y*4┌──────┐"E$"Y+4"USING"|金:#
##|";100+P:PRINTE$"Y,4└──────┘":GOSUB1340
590 PRINTE$"Y6!せいそ゛うしますか?[Y/N]":I$=INKEY
$:IFFNA=78THENGOSUB1270:GOTO640ELSEIFFNA
=89THEN590
600 GOSUB1230:GOTO620
610 PRINTE$"Y6!たまにはやすむこともいいて゛しょう"
620 GOSUB1240:GOSUB1290:GOSUB1300:PRINTE
$"Y2(      日年木"SPC(7)E$"Y3(      円時分"SPC(7)E
$"Y4(      秒百分"SPC(7):FORJ=0TO6:LOCATE24,1
6+J:PRINTSPC(7):NEXT
630 GOSUB1260:GOSUB1270:GOSUB1320:RETURN
270
640 GOSUB1260:GOTO310
650 '──────────WAR──────────────────
660 W=1:PUTSPRITE4,(0,209):PRINTE$"Y#'┌─
──────────────────┐"E$"Y$'"USING"| ####千 ##
万 ##にち |";Y;M;W:PRINTE$"Y%'├──────────
───┤"E$"Y&'|"C$(D(A,2))"大 VS "C$(D(D,2)
)"大|"
670 PRINTE$"Y''|"SPC(16)"|"E$"Y)'|"SPC(1
6)"|"E$"Y*'"USING"|円時 ###      円時 ###|";D(
A,6);D(D,6)
680 PRINTE$"Y+'├──────────────────┤"E$"Y,'
|0:たいきゃく   1:こうけ゛き|"E$"Y-'└──────────
──┘":GOSUB790:SC=0:SN=2
690 IFD(A,2)<>4ANDF*2<D(D,5)THENPRINTE$"
Y6!てきはたいきゃくしました!":GOSUB1300:D(A,5)=D(A,5
)+F/2+.5:E=0:W=1:GOSUB890:GOTO1000
700 IFF<1THENPRINTE$"Y6!"C$(D(A,2))"大の水木
はせ゛んめつしました!":GOSUB1300:W=(D(A,2)=4)+1:GO
SUB890:D(D,6)=D(D,6)+(D(D,5)=0)*D(D,6):I
FD(A,2)=4THEN620ELSE1000
710 IFD(D,5)<1THENPRINTE$"Y6!"C$(D(D,2))
"大の水木はせ゛んめつしました!":GOSUB1300:GOSUB1260:PR
INTE$"Y6!"CHR$(D+64)"大は"C$(D(A,2))"大のものに
なりました":GOTO870
720 IFW>30THENPRINTE$"Y6!"C$(D(A,2))"大の水
木はちからつきました!":GOSUB1300:W=(D(A,2)=4)+1:GO
SUB890:IFD(A,2)=4THEN620ELSE1000
730 U=USR(0):GOSUB1340:PRINTE$"Y6!なにをします
か?"
740 I$=INKEY$:IFI$="0"THEN800ELSEIFI$<>"
1"THEN740
750 FORJ=0TO20:SOUND4,50:SOUND5,0:SOUND6
,30:SOUND7,24:SOUND10,16:SOUND12,3:SOUND
13,0:FORK=0TO20:NEXTK,J:SOUND7,56:E=F
760 B=D(D,5)*(D(D,6)/100)*RND(1)*.3:F=F-
B:E=E*(D(A,6)/100)*RND(1)*.3:D(D,5)=D(D,
5)-E:B=B-F*(F<0):E=E-D(D,5)*(D(D,5)<0)
770 PRINTE$"Y6!"C$(D(A,2))"大の水木は"B"へりました
!":GOSUB1300:GOSUB1260:PRINTE$"Y6!"C$(D(
D,2))"大の水木は"E"へりました!":GOSUB1300:GOSUB126
0
780 W=W+1:GOSUB790:GOTO690
790 PRINTE$"Y$3"USING"##";W:PRINTE$"Y('"
USING"|水木 ###      水木 ###|";-F*(F>0);-D(D,
5)*(D(D,5)>0):GOSUB1260:RETURN
800 J$="":FORJ=1TOLEN(D$(D)):D$=MID$(D$(
D),J,1):IFD(ASC(D$)-64,2)=4THENJ$=J$+D$
810 NEXT:IFJ$=""THENPRINTE$"Y6!と゛この大へもしり
そ゛けません!":GOSUB1300:GOSUB1260:GOTO730
820 PRINTE$"Y6!と゛の大へしりそ゛きますか? ["J$"]":GO
SUB1340
830 I$=INKEY$:IFFNA=13THENGOSUB1260:GOTO
730ELSEIFINSTR(J$,CHR$(FNA))=0THEN830
840 E=FNA-64:GOSUB1260:PRINTE$"Y6!"C$(4)
"大はたいきゃくしました":GOSUB1300:GOSUB1260
850 W=0:IFD(A,2)=4THEND=E:F=F/2+.5:GOSUB
1110:GOSUB890:GOTO620
860 D(E,6)=D(D,6)+((D(E,6)-D(D,6))*(D(E,
5)/(D(E,5)+D(D,5)))):D(E,5)=D(E,5)+D(D,5
)/2+.5:D(D,2)=D(A,2):D(D,5)=F:D(D,6)=D(A
,6):GOSUB890:GOSUB880:GOTO1000
870 D(D,2)=D(A,2):D(D,5)=F:D(D,6)=D(A,6)
:W=-(D(A,2)=4):GOSUB890:GOSUB880:IFD(A,2
)=4THEN620ELSE1000
880 Z=Z-(D(A,2)=4)*2-1:IFZ=0ORZ=26THEN16
70ELSERETURN
890 INTERVALOFF:IFW=1THENPLAY"V15L8O4CEG
O5CEGO6C2","S0M10000L8R8O4CEGO5CEG2","V1
3L8O3GO4CEGO5CEG2"ELSEPLAY"V15L4O4A-.G.F
2.","S0M10000L4O4R4.A-.G2.","V13L4O4F.E-
.D2."
900 IFPLAY(0)=-1THEN900ELSEE=0:GOSUB1330
:SC=0:SN=1:INTERVALON:RETURN
910 '──────────ENEMY──────────────────
920 FORJ=1TOLEN(D$(A)):D=ASC(MID$(D$(A),
J))-64:IFD(A,5)>D(D,5)*2ANDD(A,2)<>D(D,2
)THENJ=4:NEXT:GOTO1010ELSENEXT:CM=63
930 IFD(A,3)=0ORCM=0THEN1000ELSEB=RND(1)
*6:IF(CM AND(2^B))=0THEN930
940 CM=CM XOR(2^B):B=B+1:ONBGOTO950,970,
980,970,990,970
950 IFD(A,7)<2THEN930ELSED=RND(1)*26+1:I
FD(D,2)<>D(A,2)AND(D(D,4)>200ORD(D,5)>20
0)THEN960ELSEIFD(D,2)<>D(A,2)THEN950ELSE
GOSUB1050:IFD=0THEN950
960 PRINTE$"Y6!"CHR$(A+64)"大は金をはっしゃしました!
":GOSUB1300:GOSUB1120:GOSUB1300:GOTO1000
970 IFB<>2ANDD(A,B+1)=0THEN930ELSEF=D(A,
3)/(4-((M-1)MOD4)):GOSUB1180:D(A,B+2)=FN
B(A,B+2):GOTO1000
980 E=D(A,3)/(4-((M-1)MOD4)):F=E/(P/10):
GOSUB1220:D(A,5)=FNB(A,5):GOTO1000
990 IFD(A,3)<100+PTHEN930ELSEGOSUB1230
1000 GOSUB1240:GOSUB1260:RETURN
1010 PRINTE$"Y6!"CHR$(A+64)"大が゛"CHR$(D+6
4)"大に♥め♣みました!":GOSUB1300:F=D(A,5)*.66:D(
A,5)=D(A,5)-F:IFD(D,2)=4THEN660
1020 IFF*D(A,6)>D(D,5)*D(D,6)THEND(D,2)=
D(A,2):D(D,5)=F/2+.5ELSED(D,5)=D(D,5)/3+
.7
1030 D(D,6)=D(D,6)+(D(D,5)=0)*D(D,6):GOS
UB1260:PRINTE$"Y6!"C$(D(D,2))"大の●ちて゛す":G
OSUB1300:GOSUB1260
1040 IFD(D,2)=D(A,2)THENPRINTE$"Y6!"CHR$
(D+64)"大は"C$(D(D,2))"大のものになりました":E=0:GOS
UB1330:GOSUB1300:GOTO1000ELSE1000
```

次ページへ続く

```
1050 FORJ=1TOLEN(D$(D)):E=ASC(MID$(D$(D)
,J))-64:IFD(A,2)<>D(E,2)THENJ=9:D=E:NEXT
:RETURN ELSENEXT:D=0:RETURN
1060 '────────SCREEN──────────
1070 PRINTE$"Y  ┌──────────────────
──────┐";:FORJ=0TO13:PRINT"|"+STRING$(3
0,28)+"|";:NEXT:PRINT"├─────────┬─────
─────┬───────────┤";
1080 PRINT"|    千   万|兀  十×、 大の中小|
 ||├─────┴──────────┤       ||月火
      日年木        |       ||水木          円
時分        |         |";
1090 PRINT"|金水土              秒百分      |
 ||├──────────────────┤       ||
                    |       |└────────
──────────┴──────────";:VPOKE6911,27:RETURN
1100 '────────CALCULATION──────────
1110 D(D,6)=D(A,6)+((D(D,6)-D(A,6))*(D(D
,5)/(D(D,5)+F))):D(D,5)=D(D,5)+F:RETURN
1120 E=D(D,0)-D(A,0):SOUND7,24:FORJ=0TO1
6:PUTSPRITE0,((D(A,0)+J/16*E)*8,D(A,1)*8
-SIN(J/5.1)*16+J/16*(D(D,1)-D(A,1))*8),1
4,5:SOUND6,J*2:SOUND10,15:NEXT
1130 FORJ=0TO8:FORK=0TO3:PUTSPRITEK,(D(D
,0)*8+((KOR1)-2)*J,D(D,1)*8+((KAND1)*2-1
)*J),14,6:SOUND6,15:SOUND10,15-J:NEXTK,J
:SOUND7,56:GOSUB1320
1140 D(A,7)=D(A,7)-1:GOSUB1260:PRINTE$"Y
6!"CHR$(A+64)"大の金が"CHR$(D+64)"大"
1150 IFD(A,8)<D(D,8)THENPRINTE$"Y6)の金に◆O
されました!":D(D,7)=D(D,7)-1:GOTO1170
1160 PRINTE$"Y6)を◆Oしました!":D(D,4)=D(D,4)/
2+.5:D(D,5)=D(D,5)/2
1170 D(D,8)=D(D,8)+(D(D,7)=0)*D(D,8):D(D
,6)=D(D,6)+(D(D,5)=0)*D(D,6):RETURN
1180 ONB/2GOTO1190,1200,1210
1190 D(A,3)=D(A,3)-F:D(A,4)=D(A,4)+F/2:R
ETURN
1200 D(A,3)=D(A,3)-F:D(A,6)=D(A,6)+F/2*(
100/D(A,5)):RETURN
1210 D(A,3)=D(A,3)-F:D(A,8)=D(A,8)+F/2*(
2/D(A,7)):RETURN
1220 D(A,6)=20+((D(A,6)-20)*(D(A,5)/(D(A
,5)+F))):D(A,5)=D(A,5)+F:D(A,3)=D(A,3)-F
*(P/10):RETURN
1230 D(A,8)=20+((D(A,8)-20)*(D(A,7)/(D(A
,7)+1))):D(A,7)=D(A,7)+1:D(A,3)=D(A,3)-(
100+P):RETURN
1240 D(A,6)=D(A,6)+(D(A,5)=0)*D(A,6):D(A
,8)=D(A,8)+(D(A,7)=0)*D(A,8):RETURN
1250 '────────SUB──────────
1260 PRINTE$"Y6!"SPC(21):B=0:RETURN
1270 PRINTE$"Y*4ゥゥゥゥゥゥゥ":PRINTE$"Y+4ゥゥゥゥ
ゥゥゥ":PRINTE$"Y,4ゥゥゥゥゥゥゥ":RETURN
1280 LOCATE1,16:PRINTUSING"####千 ##万|兀##
十×、";Y;M;I;:PRINTCHR$(64+A):RETURN
1290 PRINTE$"Y2("USING"### 日年木     ###";D
(A,3);D(A,4):PRINTE$"Y3("USING"### 円時分
  ###";D(A,5);D(A,6):PRINTE$"Y4("USING"#
## 秒百分      ###";D(A,7);D(A,8):RETURN
1300 FORJ=0TO3000:NEXT:RETURN
1310 FORJ=0TO5000:NEXT:RETURN
1320 FORJ=0TO3:PUTSPRITEJ,(0,209):NEXT:R
ETURN
1330 RESTORE2580:FORJ=0TO13:READD$:LOCAT
E1,E+J+1:PRINTD$:NEXT:FORJ=1TO26:LOCATED
(J,0),D(J,1)+E:PRINTCHR$(D(J,2)*8+96):NE
XT:RETURN
1340 FORJ=0TO30:SOUND4,50-J:SOUND5,0:SOU
ND10,15:NEXT:SOUND10,0:RETURN
1350 FORJ=8TO10:SOUNDJ,0:NEXT:RETURN
1360 FORJ=16TO20:LOCATE5,J:PRINTSPC(20):
NEXT:RETURN
1370 '────────INPUT──────────
1380 I$=INKEY$:IFFNA=8ANDLEN(J$)THENJ$=L
EFT$(J$,LEN(J$)-1)ELSEIFFNA=13THENF=VAL(
J$):J$="":RETURNELSEIFI$>"/"ANDI$<":"THE
NJ$=RIGHT$(J$+I$,3)
1390 PRINTE$"Y60"J$"_ ":GOTO1380
1400 '────────BGM──────────
1410 SC=SC+1:SA=ASC(MID$(A$(SN),SC,1))-4
6:SB=ASC(MID$(B$(SN),SC,1))-46:IFSA=97TH
ENSC=0:GOTO1410
1420 SOUND0,A(SA):SOUND1,B(SA):SOUND8,13
:SOUND2,A(SB):SOUND3,B(SB):SOUND9,16:SOU
ND4,A(SA)-2:SOUND5,B(SA):SOUND10,13:SOUN
D12,64:SOUND13,0:RETURN
1430 '────────SAVE──────────
1440 U=USR(0):B=0:PRINTE$"Y6!どこにSAVEします
か?"E$"Y08TAPE"E$"Y18DISK  "E$"Y28PAC ":F
ORJ=0TO3:LOCATE24,J+19:PRINTSPC(7):NEXT:
ONERRORGOTO1770
1450 S=STICK(0):B=B+(S=1ANDB>0)-(S=5ANDB
<2):PUTSPRITE0,(184,127+B*8),15,4:FORJ=0
TO200:NEXT:IFINKEY$=CHR$(13)THENGOSUB126
0:GOTO300
1460 IFSTRIG(0)=0THEN1450ELSEGOSUB1300:O
NB+1GOTO1470,1480,1500
1470 GOSUB1530:OPEN"CAS:"FOROUTPUTAS#1:G
OTO1490
1480 IFPEEK(&HFDEF)=201THENPRINTE$"Y2)DI
SKがありません!!":GOSUB1310:GOSUB1260:GOTO144
0ELSEGOSUB1530:OPEN"L-DATA"FOROUTPUTAS#1
1490 PRINT#1,Y,M,P,I,A:FORJ=1TO26:FORK=2
TO9:PRINT#1,D(J,K):NEXTK,J:FORJ=0TO4:PRI
NT#1,C$(J):NEXT:CLOSE:GOSUB1260:GOTO300
1500 GOSUB1530:E=0:D=Y-2000:GOSUB1510:D=
M:GOSUB1510:D=P:GOSUB1510:D=I:GOSUB1510:
D=A:GOSUB1510:FORJ=1TO26:FORK=2TO9:D=D(J
,K):GOSUB1510:NEXTK,J:FORJ=1TO5:D=ASC(MI
D$(C$(4),J,1)):GOSUB1520:NEXT:GOSUB1260:
GOTO300
1510 POKE&HDD38,DAND255:U=USR2(&H4400+E)
:POKE&HDD38,D¥256:U=USR2(&H4401+E):E=E+2
:RETURN
1520 POKE&HDD38,D:U=USR2(&H4400+E):E=E+1
:RETURN
1530 INTERVALOFF:GOSUB1350:PRINTE$"Y6!NO
W SAVING・・・":RETURN
1540 '────────LOAD──────────
1550 INTERVALON:U=USR(0):B=0:PRINTE$"Y0)
どこからLOADしますか?":PRINTE$"Y2.TAPE":PRINTE$
"Y3.DISK":PRINTE$"Y4.PAC":ONERRORGOTO177
0
1560 S=STICK(0):B=B+(S=1ANDB>0)-(S=5ANDB
<2):PUTSPRITE0,(104,143+B*8),15,4:FORJ=0
TO200:NEXT:IFINKEY$=CHR$(13)THENGOSUB136
0:GOSUB1320:GOTO170
1570 IFSTRIG(0)THENGOSUB1360ELSE1560
1580 GOSUB1350:ONB+1GOTO1590,1600,1620
```

```
1590 GOSUB1660:OPEN"CAS:"FORINPUTAS#1:GO
TO1610
1600 IFPEEK(-529)=201THENPRINTE$"Y2)DISK
がありません!!":GOSUB1310:GOSUB1360:GOTO1540E
LSEGOSUB1660:OPEN"L-DATA"FORINPUTAS#1
1610 INPUT#1,Y,M,P,I,A:FORJ=1TO26:FORK=2
TO9:INPUT#1,D(J,K):NEXTK,J:FORJ=0TO4:INP
UT#1,C$(J):NEXT:CLOSE:GOTO1630
1620 GOSUB1660:E=0:GOSUB1640:Y=D+2000:GO
SUB1640:M=D:GOSUB1640:P=D:GOSUB1640:I=D:
GOSUB1640:A=D:FORJ=1TO26:FORK=2TO9:GOSUB
1640:D(J,K)=D:NEXTK,J:FORJ=1TO5:GOSUB165
0:C$(4)=C$(4)+CHR$(D):NEXT
1630 FORJ=1TO26:Z=Z-(D(J,2)=4):NEXT:E=0:
GOSUB1330:GOSUB1060:GOSUB1280:B=0:SC=0:S
N=1:INTERVALON:GOSUB290
1640 D=(USR1(&H4400+E)AND255)+(USR1(&H44
01+E)AND255)*256:E=E+2:RETURN
1650 D=USR1(&H4400+E)AND255:E=E+1:RETURN
1660 INTERVALOFF:GOSUB1350:PRINTE$"Y2)NO
W LOADING･･･":PUTSPRITE0,(0,209):RETURN
1670 '──────────GAME END───────────────
1680 GOSUB1350:IFZ=0THENCLS:INTERVALOFF:
PRINTE$"Y,(G A M E  O V E R":PLAY"V15L8O
4A-GFE-FFGGFFFFF","S0M10000L8R8O4A-GFE-4
F4G2","V13L8O4E-DCO3B-O4CCDDCCCCC":FORI=
0TO8000:NEXT:RUN
1690 SCREEN2:VDP(1)=VDP(1)XOR64:CIRCLE(1
28,128),32,4:PAINT(128,128),4:DRAW"M144,
100C2D8G4L8H4L4H4U7BL24BD27R4D12E8D8F4E4
R4E4U4E8R4E4U4F4R8F4R4BD32BL24D4L8U4R8"
1700 CIRCLE(128,128),32,2,2,3:CIRCLE(128
,128),32,2,.3,1:PAINT(120,120),2:PAINT(1
50,110),2:PAINT(130,155),2:VDP(1)=VDP(1)
XOR64:OPEN"GRP:"AS#1:INTERVALOFF
1710 SOUND1,0:SOUND3,0:SOUND5,0:FORI=0TO
10:PSET(143+I,100):PSET(143-I,100):PSET(
143,100+I):PSET(143,100-I):SOUND0,30-I*2
:SOUND8,15:SOUND2,31-I*2:SOUND9,15:SOUND
4,32-I*2:SOUND10,15:NEXT
1720 FORI=10TO0STEP-1:PSET(143+I,100),1:
PSET(143-I,100),4:PSET(143,100+I),4:PSET
(143,100-I),1:SOUND8,I:SOUND9,I:SOUND10,
I:NEXT
1730 SOUND6,31:SOUND7,54:FORI=1TO80:PSET
(143+I*2,100-I),15:PSET(141+I*2,101-I),1
:SOUND0,176-I*2:SOUND8,I/8+2:NEXT
1740 FORI=1TO16:PUTSPRITE0,(240-I*8,28+I
*4),15,7:PUTSPRITE1,(256-I*8,28+I*4),15,
8:PUTSPRITE2,(240-I*8,28+I*4),7,9:PUTSPR
ITE3,(256-I*8,28+I*4),14,10:SOUND0,16-I:
SOUND8,I/4+12:NEXT:FORI=1TO15
1750 SOUND8,15-I:FORJ=0TO100:NEXTJ,I:PUT
SPRITE4,(128,63),15,0:PUTSPRITE5,(144,63
),15,1:PUTSPRITE6,(160,63),15,2:PUTSPRIT
E7,(176,63),15,3:SOUND7,56:FORI=0TO1
1760 PSET(8+I,33),1:PRINT#1,Y"年"M"月 "C$(
4)"こくはせかいをとういつした":PSET(200+I,73),1:PRINT
#1,"THE END":NEXT:SC=0:SN=0:INTERVALON:F
ORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOSUB1350:RUN
1770 IFERL=1600THENPRINTE$"Y2)DISKをよういして
くだ"さい":GOSUB1310:GOSUB1360:RESUME1550
1780 IFERL=1480THENPRINTE$"Y6!DISKをよういして
くだ"さい":GOSUB1310:GOSUB1260:RESUME1430
1790 IFERL=1640THENPRINTE$"Y2)PACがよういされ
ていません":GOSUB1310:GOSUB1360:RESUME1550
1800 SCREEN0:ONERRORGOTO0
1810 '──────────DATA───────────────────
1820 DATA "WWWWWWWWRRRWWW[[YYYYYYYYYRRRYY
Y¥¥[[[[[[[[^^^¥¥¥[[YYYYYYYYYVVVVYYYYっ"
1830 DATA "KょょKKょょょKょょKKょょょFょょFFょょょFょょFF
ょょょHょょHHょょょHょょHHょょょFょょFFょょょJょょJょJJょっ"
1840 DATA "VVVYYYYYVVV[[[[VVV]]]]][[[VV
VVVTTTWWWWWTTTYYYYYYTTT[[[[[[[[YYYYYっ"
1850 DATA ":F:F:F:F:F:F:F:F:F:F:F:F:F:F:
F:F?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?Kっ"
1860 DATA "OVVVVVVUUUUUUUUUOVVVVVVYYYYYY
YYYMTTTTTTTMRRRRRRRMTTTTTTTMRRRRRRRっ"
1870 DATA "CCFCCHCCKCCJCHFHCCFCCHCCKCCJC
HFHAAEAAFAAJAAHAFEFAAEAAFAAJAAHAFEFっ"
1880 DATA 21FE5F3E021E4DF5CD1400F1231E69
F5CD1400F12AF8F700CD0C0032F8F7FBC9
1890 DATA 21FE5F3E021E4DF5CD1400F1231E69
F5CD1400F12AF8F71E00CD14000000FBC9
1900 DATA E0E0E0E07070707038383838 1C1C1C
1F0000000007070707060606060706 06F6
1910 DATA 00000000000008387CECE6761F03018
1B000000000000C0000F0181E17171E1C1
1920 DATA 0000000000000606F6868787868684
840000000000006565EBEB76766F6C5858
1930 DATA 01010101E3E3E3E367676767EE6E6E
6EFCCEC7C78E8E9C9C38E060606070707 0
1940 DATA 2030383C3C3830200000000000000000
00000000000000000000000000000000
1950 DATA 183C3C3C185ADBDB0000000000000000
00000000000000000000000000000000
1960 DATA A4082D1E78B41025000000000000000 0
00000000000000000000000000000000
1970 DATA 0000000000000000000000060F3F7F
FE0000000000000000321110B1FFFFEE000
1980 DATA 00000000001FFFFFFCF0C000C00000
000000000008002FEC0C0000000000000000
1990 DATA 0000000000000000000000101000000
000000000000000000041EEEF4E00000000
2000 DATA 0C1C3C7EFEE0000030F3FFF1F0300
00070F1E3E7CFC00381C8EC0E0F0F87C0E
2010 DATA FF808080808080 80FF0000000000
00C04040404040 40C000000000000000
2020 DATA 1,7C0418FE12143000,2,486EA47C7
CFE2800,3,7C407C48FE284400
2030 DATA 4,1010FE1212224C00,5,485EE856F
8C65A00,6,EEAAFE28FE547C00
2040 DATA 7,5EAA449AE44EEE00,8,887E88761
C5CA400,9,EA08FE28B8A4FA00
2050 DATA 10,48FE5CFE3468B600,11,10FEBE9
49E8CB200,12,1028FEEEAAEA0800
2060 DATA 13,1010FE92FE101000,14,207E883
C28FE0800,15,7E427E427E428200
2070 DATA 16,486EA47E3E625600,17,181818F
FFF000000,18,000000FFFF181818
2080 DATA 19,181818F8F8181818,20,1818181
F1F181818,21,7C38FE54FE7C7C00
2090 DATA 22,1818181818181818,23,000000F
FFF000000,24,0000000F1F181818
2100 DATA 25,000000F0F8181818,26,1818181
F0F000000,27,181818F8F0000000
2110 DATA 28,7C447C447C447C00,29,FEBA92B
A96BAFE00,30,DA28FEE84CE85400
2120 DATA 31,0EEAFAE4FEEA0E00,96,0000183
C3C180000,104,0000183C3C180000
2130 DATA 112,0000183C3C180000,120,00001
83C3C180000,129,08EE524A6AC41A00
```

次ページへ続く

```
2140 DATA 130,18C808D45462BE00,131,F45E5
49EFA547A00,132,5E48FE5E6A5CAA00
2150 DATA 133,EABEFEA8FEAAB400,168,FFFFF
FFFFFFFFFFF,169,0000000000000000
2160 DATA 170,0103070F1F3F7FFF,171,80C0E
0F0F8FCFEFF,172,FF7F3F1F0F070301
2170 DATA 173,FFFEFCF8F0E0C080,174,FFFFF
F00FFFFFFFF,175,000000FF00000000
2180 DATA 176,EFEFEFEFEFEFEFEF,177,10101
01010101010,178,FFFFFFFFFEFDFBF7
2190 DATA 179,0000000001020408,180,FFFFF
FFF7FBFDFEF,181,0000000080402010
2200 DATA 182,F7FBFDFEFFFFFFFF,183,08040
20100000000,184,EFDFBF7FFFFFFFFF
2210 DATA 185,1020408000000000,186,837D7
D7D017D7DFF,187,FC8282FC8282FC00
2220 DATA 188,7C8280808080827C00,189,037D7
D7D7D7D03FF,190,017F7F037F7F01FF
2230 DATA 191,017F7F037F7F7FFF,192,7C828
08E82827C00,193,7D7D7D017D7D7DFF
2240 DATA 194,C7EFEFEFEFEFC7FF,195,0E040
40404443800,196,828488F088848200
2250 DATA 197,808080808080FE00,198,116D6
D6D6D6D7DFF,199,0D757575757579FF
2260 DATA 200,7C828282828282 7C00,201,FC828
282FC808000,202,7C8282828A847A00
2270 DATA 203,FC828282FC828200,204,837D7
F83FD7D83FF,205,FE10101010101000
2280 DATA 206,7D7D7D7D7D7D83FF,207,7D7D7
D7DBBD7EFFF,208,829292929292 6C00
2290 DATA 209,8244281028448200,210,82828
24438101000,211,FE0408102040FE00
2300 DATA 128,FFFFE781C3DBFFFF
2310 DATA 12,143,13,79,14,175,15,47,21,2
44,22,244,23,244,24,244,25,244,26,244
2320 DATA 14,03,1,29,34,38,42,0,00,BEH
2330 DATA 17,03,1,28,28,32,36,0,00,AC
2340 DATA 21,03,0,34,37,29,35,0,00,BF
2350 DATA 06,04,1,41,73,82,81,2,71,EGM
2360 DATA 10,04,1,53,42,47,50,0,00,ADH
2370 DATA 24,04,0,75,46,41,48,0,00,CIK
2380 DATA 02,05,2,61,72,63,63,1,65,DP
2390 DATA 13,05,1,50,54,91,54,1,54,AEJN
2400 DATA 27,05,0,67,91,70,76,2,71,FK
2410 DATA 15,06,0,55,83,83,66,1,58,HNO
2420 DATA 25,06,0,54,57,44,50,0,00,FIOQ
2430 DATA 04,07,2,41,31,52,35,0,00,MPR
2440 DATA 08,07,1,32,28,48,41,0,00,DLN
2450 DATA 12,07,1,63,50,53,67,1,60,HJMT
2460 DATA 20,07,0,45,48,37,43,0,00,JKZ
2470 DATA 01,08,2,31,43,49,31,0,00,GLS
2480 DATA 27,08,3,37,32,40,37,0,00,KU
2490 DATA 05,09,2,32,37,42,34,0,00,LS
2500 DATA 03,10,2,44,32,43,58,0,00,PRX
2510 DATA 12,10,3,31,32,65,28,0,00,NV
2520 DATA 28,10,3,43,36,39,39,0,00,QW
2530 DATA 13,12,3,61,49,45,44,0,00,TXY
2540 DATA 29,12,3,53,40,44,43,0,00,UZ
2550 DATA 03,13,2,39,30,42,46,0,00,SV
2560 DATA 15,13,3,66,54,49,51,1,47,VZ
2570 DATA 17,13,3,59,30,38,52,0,00,OWY
2580 DATAゥゥゥゥゥゥゥゥエイイオゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥエイオゥゥゥゥ
2590 DATAゥゥェイオゥゥェイイョョエコィィイョッョエィィィイユゥゥゥゥ
2600 DATAゥゥユゥィスィィイーィィカィョョィユゥャィョョエソォェオゥゥ
2610 DATAゥタェイョィョョョィエチイクユゥサゥゥゥシゥャィョョエツゥゥ
2620 DATAェィョクゥカョエィセカョィエェィゥゥゥゥゥゥカエイィユゥゥ
2630 DATAイケゥナィィィーニィヌイクキィッッオゥネゥゥウッィクユゥゥゥ
2640 DATAアノイィョョョィョョョィッッケテゥキッィッッケトキエハゥゥゥ
2650 DATAィョクカエユゥャユャィアゥゥゥゥゥゥアゥゥゥゥゥキィオゥゥ
2660 DATAカョエイィヒゥゥゥゥユアゥゥゥゥゥゥウケゥゥゥゥゥゥカエホォ
2670 DATAゥフィクユゥゥゥゥゥヘィゥゥゥゥゥウケゥゥゥゥゥゥゥャィエィ
2680 DATAゥゥーィゥエゥゥゥゥゥアェマォゥウケゥゥゥゥゥゥゥゥゥィーユ
2690 DATAゥゥーィゥユゥゥゥゥゥキィョエゥアゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥイィミ
2700 DATAゥムィユゥゥゥウッッッッケャィツイッッッッッッッッックユゥ
2710 DATAゥゥキッッッッケゥゥゥゥゥゥメゥモゥゥゥゥゥゥゥゥゥゥャゥゥ
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。行1880〜行1890のデータは、とくに注意して打ちこんでください。打ちこみが終了したら、かならずディスクかテープにプログラムをセーブしたのちRUNするようにしてください。

また、このプログラムでは、「ON ERROR GOTO」が使用されていますので、プログラム動作中にエラーが発生してもエラーメッセージの表示をしませんので、行1440と行1550の最後にある「ON ERROR GOTO〜」はプログラムが正常に動作することを確認したのちに打ちこんでください。

変数の意味

テキスト座標

D(n, 0)、D(n, 1)……国のマーク表示用座標(×8−1、×8−2してスプライト座標としても使用される)

E……マップ表示位置のY座標増分(そのほかに汎用として使用される)

その他の変数

D、D$、F……汎用

A……順番のまわってきた地域の番号(メイン以外では汎用として使用)

A#、B#……BGMの音階データ設定用

A(n)、B(n)……BGMの音階データ

A$(n)、B$(n)……BGMデータ

B……実行する命令の番号(汎用にも使用)

C$(n)……各国の名前

CM……コンピュータの行動の制御用フラグ

D$(n)……各地域の隣接している地域名

D(n, m)……各地域のデータ

E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る

FNA……入力された文字をキャラクタコードに変換する(英字の小文字は大文字に、ヌルストリングはスペースのキャラクタコードに変換する:ユーザー定義関数)

FNB(n, m)……地域のデータが999をこえないようにするための関数(ユーザー定義関数)

I、J、K……ループ用(Iはメインでカウンタとして使用)

I$……キー入力された文字

J$……入力された文字列

M……現在の月

P……相場(月ごとに変化)

S……スティック入力用

SA、SB……BGM演奏用

SC……BGM演奏用カウンタ

SN……BGMの番号

U……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)

W……戦闘日数/勝敗フラグ

Y……現在の年

プログラム解説

10〜30　初期設定
40　PSGデータ設定
50　太文字処理
60　マシン語書きこみ
70　スプライトパターン定義
80　キャラクタパターン定義、

キャラクタの色設定
90　各地域のデータ読みこみ
100　REM文
110〜130　タイトル画面表示
140　REM文
150　ゲームスタートの入力判定(スティック入力)
160　国の名前設定
170　データをロードするかの入力判定
180　どの地域でプレイするかの入力判定
190〜220　国名の入力判定処理
230　変数初期設定
240　REM文
250〜280　メインルーチン
290　REM文
300〜330　コマンド処理
340〜600　各種コマンド処理
610　なにもしないときの処理
620〜630　コマンドモード終了処理
640　コマンドをキャンセルしたときの処理
650　REM文
660〜680　戦闘画面表示、BGMデータ設定
690　コンピュータ側の退却判定処理
700　攻撃側全滅判定処理
710　守備側全滅判定処理
720　戦闘日数が30日をこえたかの判定処理
730〜740　コマンド入力判定処理
750　効果音
760〜790　戦闘処理
800〜810　退却判定処理
820〜830　どの地域に退却するかの入力判定処理
840〜860　プレイヤー側の退却処理
870〜900　戦闘後の処理用サブ
910　REM文
920〜940　コンピュータ側の行動を選択する判定処理
950〜960　核発射処理
970　各種開発処理
980　雇用処理
990　核兵器製造処理
1000　コンピュータ側のコマンド終了後の処理
1010〜1040　コンピュータどうしの戦闘処理
1050　核を打ちこむ地域の選択処理サブ
1060　REM文
1070〜1090　メイン画面表示サブ
1100　REM文
1110　移動のための計算サブ
1120〜1170　核発射処理サブ
1180〜1210　各種開発計算サブ
1220　兵の雇用計算サブ
1230　核兵器の製造計算サブ
1240　武装度と命中率をチェックするためのサブ
1250　REM文
1260〜1360　ウエイト処理、ウインドウの消去などの各種サブ
1370　REM文
1380〜1390　数値入力判定サブ
1400　REM文
1410〜1420　BGM演奏サブ
1430　REM文
1440〜1530　データセーブ処理
1540　REM文
1550〜1660　データロード処理
1670　REM文
1680　ゲームオーバー判定処理
1690〜1760　エンディング処理
1770〜1800　エラー処理サブ
1810　REM文
1820〜1870　BGMデータ(行40で読みこみ)
1880〜1890　マシン語データ(行60で読みこみ)
1900〜2010　スプライトパターンデータ(行70で読みこみ)
2020〜2300　キャラクタパターンデータ(行80で読みこみ)
2310　キャラクタの色データ(行80で読みこみ)
2320〜2570　各地域のデータ、隣接している地域の名称データ(行90で読みこみ)
2580〜2710　マップデータ(行1330で読みこみ)

マシン語解説

&HDD00〜&HDD1F
PACからデータを読みこむ(USR1)
&HDD00〜&HDD13
PACを読み書き可能にする
&HDD14〜&HDD1D
データを読み、USR関数にその値をわたす
&HDD1E〜&HDD1F
割りこみを許可してBASICへもどる。
&HDD20〜&HDD3F
PACにデータを書きこむ(USR2)
&HDD20〜&HDD33
PACを読み書き可能にする
&HDD34〜&HDD3D
データを書きこみ
&HDD3E〜&HDD3F
割りこみを許可してBASICへもどる

プログラマからひとこと

早く打ちこみなさい

RPGはもうあきた、パズルゲームなんてつまらないというファンダム読者のために、ついに登場した史上最高のシュミレーション『LAST WAR』です。ほら、そこのキミ、こんなもの読んでいないで早く打ちこみなさい。きっと『信長の野望』や『ジンギスカン』よりもおもしろいでしょう。
●BY NAGI-P SOFT

プログラム確認用データ

使い方は49ページを見てください

```
  10> 62   20>146   30>197   40> 51
  50>153   60> 95   70> 78   80> 48
  90>180  100> 46  110>125  120>229
 130>107  140> 83  150>  5  160>242
 170> 14  180>109  190>108  200> 69
 210>126  220>149  230>154  240>245
 250>142  260>136  270> 10  280>  0
 290> 47  300>217  310>134  320> 50
 330> 19  340> 26  350>241  360> 45
 370>142  380>225  390>156  400>138
 410>142  420>251  430>173  440>112
 450>212  460>  0  470> 68  480>220
 490>253  500>196  510>249  520>234
 530> 44  540>179  550>140  560> 91
 570>148  580>176  590>231  600>210
 610>241  620> 27  630> 74  640>254
 650> 73  660>165  670> 11  680>201
 690> 79  700>181  710>219  720> 47
 730> 77  740> 32  750> 60  760> 16
 770> 36  780>140  790>128  800>137
 810>236  820> 34  830> 11  840> 27
 850> 95  860>162  870>128  880> 42
 890> 48  900>131  910> 77  920>241
 930>127  940> 22  950>187  960>161
 970>215  980>180  990> 54 1000> 26
1010>204 1020>118 1030>160 1040>194
1050>  1 1060> 70 1070> 12 1080> 42
1090>250 1100>  3 1110>146 1120>  2
1130>171 1140>212 1150>190 1160> 64
1170>130 1180>194 1190>220 1200>110
1210> 51 1220>160 1230>194 1240>249
1250> 38 1260>251 1270> 44 1280> 82
1290> 85 1300> 90 1310> 18 1320> 60
1330>207 1340> 77 1350>203 1360>148

1370> 18 1380>234 1390> 46 1400> 26
1410>238 1420>144 1430> 63 1440>226
1450>249 1460> 52 1470> 89 1480> 17
1490>226 1500>107 1510>248 1520>157
1530>112 1540> 17 1550>156 1560>147
1570>169 1580> 84 1590>242 1600> 16
1610> 93 1620> 73 1630>231 1640>126
1650>209 1660> 25 1670> 92 1680>128
1690> 73 1700> 89 1710>212 1720>164
1730> 98 1740> 46 1750>189 1760> 36
1770> 35 1780>146 1790>202 1800>248
1810> 26 1820> 30 1830>222 1840>170
1850>130 1860>191 1870>101 1880> 48
1890>224 1900>168 1910>185 1920>129
1930>158 1940>102 1950>142 1960> 49
1970>  2 1980>171 1990>179 2000> 77
2010>146 2020>220 2030> 73 2040> 21
2050>254 2060>143 2070>245 2080>139
2090>201 2100> 32 2110>228 2120>153
2130> 66 2140>173 2150>219 2160> 22
2170> 96 2180>247 2190> 58 2200>181
2210> 34 2220> 59 2230> 14 2240> 52
2250> 44 2260> 12 2270>  0 2280>161
2290>149 2300>100 2310>189 2320>170
2330>171 2340>153 2350> 21 2360>103
2370>255 2380> 29 2390> 45 2400>131
2410>169 2420>143 2430> 60 2440>245
2450>211 2460> 95 2470>249 2480>102
2490> 20 2500>164 2510> 46 2520>166
2530>223 2540>172 2550>108 2560>230
2570>  3 2580>160 2590> 93 2600> 51
2610>  9 2620>  2 2630> 34 2640>255
2650>143 2660>139 2670>220 2680>247
2690>208 2700>201 2710>166
```

MSX サウンドフォーラム

フォーラム塾長
よっちゃん

第5回

人間は死ぬと、みな20才になるので大喪の礼のあの方も、今は霊界で若返ってらっしゃるはずだ。好きな相撲もとりほうだい。人間で良かったなと思っていらっしゃるでしょうか。ぼくたちは平成です。

規定部門:「平成」

すまん。3月号のサウンドフォーラムに間違いがありました。Y.E.C.火野用心クンの『電動ミシン』というプログラムの行10で「SOUND1,231」とあるのは「SOUND1,213」が正しい。こちらにすると、ぐっとミシンらしさが増します。プログラムを手直しして走らせてみてください。

『時限爆弾』兵庫・鳴戸Romi

```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN1:KEYOFF
:LOCATE8,10:PRINT"BOOOOOOMB!!
"
20 FORI=0TO59:SOUND 8,15:SOUN
D 1,0:SOUND 0,50:SOUND 7,62:F
ORJ=0TO3:NEXT:SOUND 7,55:SOUN
D 6,0:SOUND 8,0:FORJ=0TO60:NE
XTJ,I
30 COLOR ,6,6:SOUND 7,7:FORI=
0TO2:SOUND 8+I,16:NEXT:SOUND
6,20:SOUND 11,3:SOUND 12,34:S
OUND 13,0:FORI=15TO0STEP-.1:C
OLORI,1,1:NEXT
```

あーさて、今回の規定部門のお題は「平成」です。まず、いちはやくMSX2+を獲得し、称号「鳴門」を持つRomiクンの作品『時限爆弾』。いやー、こういうのがくると思ったんだ。大喪(たいそう)の礼の日にも、ちょっとした爆弾事件があったけど、ぶじに儀式は終了しました。プログラムは、「チッチッチ」というタイマーはリアルなんだけど、爆発音が爆弾というよりは2B弾(わかるかなぁ)程度のしょぼい音で、これがいかにも平成気分だ。

『平成』福島・MOSCOWT薄井

```
10 R=RND(-TIME):IFSTRIG(0)THE
N20ELSEA=INT(RND(1)*239)+1
20 SOUND1,A:SOUND2,A+8:SOUND3
,A+16:SOUND7,60:SOUND8,14:SOU
ND9,14:SOUND10,1
30 FORR=0TO99:NEXT:GOTO10
```

次はMOSCOWT薄井クン(MSX2)の『平成』。本人も「剝奪(はくだつ)カクゴ」といっているように、スレスレの作品だ。今回はゆるしたが、次はそうはいかないぞ。

プログラムを走らせると、ランダムなメロディが流れる。そこでスペースキーを押すと「音が平らに成るのだ。あーダミだこりゃ」(作者のコメント)。ハラホロヒレハレ。

さて、次の2つの作品も、題はおなじ「平成」である。

『平成』神奈川・佐野史明

```
10 PLAY "L64V15T180CCCCDDDDD"
+"L64V15T180CCCDDD","L1V15T10
0F#FAG"
20 GOTO10
```

「ますますひどくなるリクルート問題、連続放火や幼児誘拐などこの平成の先の明るくなさそうな世の中を音楽にしてみました」とは神奈川の佐藤史明(M)クンのコメント。じつは迷路ゲーム用に考えたものらしいのだが、暗い平成の音として聴くと、納得してしまう。プログラムは涙が出るくらいかんたん。

大阪のMR. NORAクン(MS)の作品は、新元号の発表の瞬間を音+画面で表現したAV効果抜群(?)のもの。

『平成』大阪・MR. NORA

```
10 KEYOFF:SCREEN1:WIDTH32:COL
OR15,4,7:SOUND7,17:SOUND6,31:
PLAY"S9M500"
20 PLAY"C32":X=X+1:READA:LOCA
TEX+5,10:PRINTCHR$(A):IFX=18T
HEN30ELSEFORI=0TO100:NEXT:GOT
O20
30 X=RND(1)*31:Y=RND(1)*22:SO
UND0,1:SOUND8,15:SOUND9,12:SO
UND10,12:FORI=1TO5:SOUND2,100
:SOUND4,200:COLORI-1,I,I:LOCA
TEX,Y:PRINT"ﾜｧｰ!":NEXT:GOTO30
40 DATA156,253,153,222,253,15
4,222,147,234,165,165,165,165
,165,237,146,158,146
```

しかし、私は小渕官房長官が「新元号は『平成』です」と額縁(がくぶち)を掲げた瞬間をテレビで見ていたが、あの「アレアレ」という気の抜け方は尋常(じんじょう)ではなかったぞ。間抜(まぬ)けな時代になりそうだなあ、というのが私の感想でした。

というわけで、最後は、くだらないギャグでしめくくることにしたい。東京のラターミズーカくん(M)から送られてきた『平成大学』という作品は、超C調である。あー、しょうもない、こんなの笑うヤツいねーよ、とか思いつつ採用している私であった。来月はすっきりがんばることにしたい、してほしい。

『平成大学』東京・ラターミズーカ

```
10 SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1:COL
OR15,4,1:FORI=0TO3:READV,W,X,
Y,Z:LINE(V,W)-(X,Y),Z,BF:NEXT
:DATA85,0,170,191,9,100,47,15
5,144,4,115,47,140,88,9,115,1
03,140,144,9
20 SOUND7,0:A$="ﾍｲｾｲ ｵｵ ﾜｶﾞ ﾎ
ﾞｺｳ":DRAW"BM16,168":PRINT#1,A
$
30 PLAY"S0M10000L8O4F.A16O5E+
4.EGE+C.C16C4D4E4C4F4CO4A+AFG
.F16F2."
40 FORI=0TO2000:NEXT:DRAW"BM1
6,176":PRINT#1,A$
50 FORI=0TO3000:NEXT:SCREEN1:
KEYOFF:FORI=0TO15:VPOKE984+I,
ASC(MID$("OO>O?HSすねORbハハとぉ",I
+1,1)):NEXT:LOCATE6,12:PRINT"
それをいうならく ! でﾞしょうかﾞ。"
60 GOTO60
```

MSXサウンドフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。⑤ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って『ファンダム内サウンドフォーラム』係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

自由部門：GAN－P☆、MSX2＋に。Romi、「ほうれん草鳴門」に！

自由部門は例によって好調である。日々送られてくる傑作の数々に驚く編集部であった。

トップバッターは坂下佳嗣クン(M)の『DENTIST』、歯医者です。スペースキーを押すと、あのいやなドリルの音が……。わー痛い、痛い。虫歯は体質もあるみたいで、まめに歯磨きしていても虫歯ができる人もいる。あー、歯医者いかなくちゃ。やだやだ。

『DENTIST』福井・坂下佳嗣

```
10 SOUND 8,0:SOUND 7,0:SOUND
6,0:IFNOTSTRIG(0)GOTO10ELSESO
UND 8,15:FORI=50TO25STEP-5:SO
UND 0,I:NEXT:FORI=0TO1:I=-NOT
STRIG(0):NEXT:FORI=25TO80STEP
2:SOUND 0,1:NEXT:GOTO10
```

岡山在中のＡ１クン(MS)の作品は、新機軸を切り開くもの。ＭＳＸのキーを音楽用のキーボードに変えてしまうプログラムです。しかも、１行の中に収めているところが偉いぞ。使う文字キーを順番に並べ、INSTR関数でN(音の高さを指定する命令)の値に読み変えている。文字キーの「c」がO5C、「／」と「p」がO6C、「ｉ」がO7Cで半音もちゃんと出ます。CAPSキーやかなキーはOFFにしておくこと。反応がちょっと遅いけど、BASICで出しているのでしかたないですね。こういったプログラムもいいなあ。

『TINY KEYBOARD』岡山・Ａ１

```
10 SCREEN,,0:I$=INKEY$:IFI$="
"THEN10ELSEA=INSTR("azsxcfvgb
njmk,l./:q2w3er5t6y7ui9o0p@^[
¥",I$):A=A-(A>0)*43:A=A+(A>61
)*2:PLAY"V15L16N=A;":GOTO10
```

次は、埼玉のPi／クン(MS)の2作品。2つともシンプル、すっきりとまとまっている。プログラムにもそれぞれの個人のキャラクタが反映されるのがおもしろいところ。

『ルーレット』は、もうちょっと動くかなと思っていると、意外にすぐに止まってしまうところがリアル。『モールス信GOう』は、信号のランダムぐあいがちょうどいいところに設定されているのがGOODです。

『ルーレット』埼玉・Pi／

```
10 FORI=0TO48:SOUND 0,21:SOUN
D 8,15:FORK=0TOI:SOUND 8,0:NE
XTK,I
```

『モールス信GOう』埼玉・Pi／

```
10 SOUND 7,62:SOUND 8,15:SOUN
D 0,80:FORI=0TORND(1)*100+20:
NEXT:SOUND 8,0:R=RND(1)*50:FO
RK=0TOR:NEXT:GOTO10
```

おなじみのGAN-P☆ですが、ついつい今回も3作サイヨーしてしまった。すでにMSXの称号を持っているので、この3作でMSX2＋ということにしよう。で、GAN-P☆クンには新しい称号を授与して「チグリス・ユーフラテスGAN-P☆」と呼ぶことにするぞ。迷惑かもしれないが、こうするぞ。

さて、まずは『暗殺』から。ビジュアル・シリーズと銘うたれています。「ある大人物が車の外から銃で撃たれて暗殺された。フロントガラスにひびが入る……」。音はよくあるものだけど、やはりビジュアル表示がきいている。うまいなあ。

次は、『自動販売機』。「ほとんど当たるわけがないのに期待してランプが止まりきるまで見守ってしまう」という、ありがちな光景。編集部には偏執的な統計マニアがいて、「平均35本に１回当たりが出る」といってます。いやいや、音がそっくりで、よくできている。うまいなあ。

最後は、『やかん』。お湯がわいて、ピーピーいってるところです。音の揺れぐあいがポイントなのですが、十分にイメージがわきます。うまいなあ。

『暗殺』埼玉・GAN-P☆

```
10 COLOR,1,1:SCREEN5:COLOR=(1
4,7,7,7):R=RND(-TIME):SETPAGE
0,1:CLS
20 FORS=1TO52:E=RND(1)*196:F=
RND(1)*172:LINE(128,96)-(E+30
,F+20),15:NEXT
30 CIRCLE(128,96),4,14:PAINT(
128,96),1,14:SOUND7,49:SOUND6
,14
40 PLAY"SM10000TC2.."
50 SETPAGE1,0
60 GOTO60
```

『自動販売機』埼玉・GAN-P☆

```
10 SOUND 0,42:SOUND 1,0:SOUND
 7,56
20 FORE=50TO100STEP7:GOSUB60:
NEXT
30 FORE=102TO172STEP7:GOSUB60
:NEXT
40 FORE=179TO297STEP31:GOSUB6
0:NEXT
50 E=500:GOSUB60:GOSUB60:GOSU
B60:END
60 SOUND 8,15:FORP=1TO9:NEXT:
SOUND 8,0:FORS=0TOE:NEXT:RETU
RN
```

『やかん』埼玉・GAN-P☆

```
10 SOUND 8,15:SOUND 1,0:A=50
20 A=A+RND(1)*4-2:IFA<30THENA
=30ELSEIFA>70THENA=70
30 SOUND 0,A:SOUND 1,0:GOTO20
```

今月の鳴門Romi

さて、常連の第一人者，初のMSX2＋を先月獲得した鳴門Romiクンです。今月もすでに規定部門でも採用してしまったのだが、この際「今月の○○○Romi」(称号は毎回変わる)というコーナーを作って、毎月作品をうんぬんすることにする。しようかなあ。それはさておき、Romiには新たに「ほうれん草鳴戸」という称号を与えよう。遠慮せずにもらってほしい。来月からはそう呼ぶ。

「大都市東京に突然現れた怪獣ゴモラ……。ビルはミニチュアのようにくずれさり、人々は恐れおののき、逃げまわった。そんなときウルトラマンがやってきた。彼は得意のスペシウム光線でゴモラを一撃／　ゴモラは断末魔の叫びをあげ、くずれさった……THE END」。はい、何もいうことはございません。ストーリーものもここまでくると絶句、すばらしい出来上がりです。最後に「シュワッチ」があるとよかったんだけど、いや、ぜいたくはいいますまい。来月もお待ちしてます。

『大怪獣とウルトラマン』兵庫・鳴門Romi

```
10 DEFFNA(R)=RND(1)*R:SOUND 7
,10:SOUND 8,15:SOUND 9,8:SOUN
D 10,16:SOUND 1,0:SOUND 5,15:
SOUND 6,31
20 FORL=0TO3:FORI=0TOFNA(4):F
ORJ=OTO45STEPRND(2)+.5:SOUND
0,80+J:SOUND 0,0:NEXT:FORJ=0T
OFNA(199):NEXTJ,I
30 FORI=0TOFNA(4)+1:SOUND11,0
:SOUND 12,16:SOUND 13,0:FORJ=
0TO99:NEXT:SOUND 11,99:SOUND
12,40:SOUND 13,9:FORJ=0TO399+
FNA(99):NEXTJ,I,L
40 FORI=0TO199:SOUND 0,90:SOU
ND 0,100:NEXT:FORI=0TO10:SOUN
D 8,15-I:FORJ=0TO40:SOUND 0,8
0+J:SOUND 0,0:NEXTJ,I:FORI=0T
O4:SOUND 13,0:FORJ=0TO59:NEXT
J,I:SOUND 12,250:SOUND 13,0:S
OUND 8,0:SOUND 9,0:END
```

7月号のお題「びっくり」

はい、７月号の規定部門用のお題を発表するぞ。お題は「びっ。くり」です。おお、これはナイスだ、という読者の声がきこえてきそう(？)。びっくりするような音でもいいし、おどかすようなサウンド＆ビジュアル、驚いた人のリアクションetc.、ネタはいくらでもあるぞ。くふうをこらした、または腰がくだける投稿をお待ちしています。しめ切りは４月30日。応募方法は、左ページ下の応募規定を参照のこと。自由部門の投稿もよろしく。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で１万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

人気者のXORちゃんに負けないほど個性的なIMPくんに励ましのおたよりを出そう！

マイナーな演算子

論理演算子の一覧表を見ると、ふつうの英語でもなじみ深いNOTやAND、OR以外にも、XOR、EQV、IMPという得体のしれないものがある。

XORはけっこうよく見かけるが、EQVやIMPはまず見たことがない。

XORとこの2つをいっしょにするとXORが怒りそうな気がするが、ふだんあまり日のあたらない2つのはぐれ演算子を紹介するための特別ゲストになってもらって、これらの論理演算子の正体に迫ってみよう。

排他的なORは人気者

XORの真理表は、

A	B	A XOR B
1	1	Ø
1	Ø	1
Ø	1	1
Ø	Ø	Ø

となっていて、これをことばで表すと、AかBのどちらか一方だけが真のとき、「A XOR B」が真ということになる。

ORに似ているが、ORはA、Bがどちらも真のときでもやはり真になるやさしさがある。しかし、XORは、どちらか一方しか許さない排他的なORなのだ。そこで、exclusive OR（排他的なOR）と名付けられ、その略でXORと書かれているのだ。

じつは今月号37ページのリストにもこのXORを使ったものがある（「ネオン文字」）。ファンダムのプログラムでも文字パターン定義や、マシン語部分のチェックサム（マシン語データの打ちまちがいなどをチェックするための値）に使用されることが多い。

XORは人気論理演算子の1つだから、実例にはたびたびお目にかかることだろう。

イコールに似ている逆XOR

EQVの正体はやさしい。EQVのもとは、equivalenceという単語で、「同等、同価値」という意味だ。真理表を見ると、その意味を忠実に反映している。

A	B	A EQV B
1	1	1
1	Ø	Ø
Ø	1	Ø
Ø	Ø	1

つまり、AとBの真理値が同値のときだけ、「A EQV B」が真になるのだ。

意味上は、比較演算子のイコール（=）に似ている。もちろん、論理演算子であるEQVはすべて16ビット単位で演算するので、たんに同じか違うかしか見ていない比較演算子のイコールとは、本質的にちがうものだ。イコールに似ているからといってEQVの価値がさがるわけではない。しかし、それにしても、よく見てみると、EQVはさっきの人気者XORのたんなる逆なのだ。

論理演算で逆というと、単純にNOTを使えばすぐに作り出せる。それなら、なにも見慣れないEQVを使わなくても、XORがあればそれでいいとみんな思っているのではないか。ようするになんとなくよけいな演算子なのだ。

世界一マイナーなことば

BASICで使われることば、つまり命令や関数や演算子や記号の一覧表をあるプログラマが見ていて「どれも一度は使ったなあ」といいつつ、「しかし、IMPだけは使ったことがない」とつぶやいた。

それほど、IMPはマイナーである。BASICのなかでは世界一マイナーなことばだといってもいいすぎではない。

IMPは、implication（包含、含蓄）という単語から来ている。包含とは、包みこみ含むという意味で数学の集合理論のことばだ。「集合」とか「包含」とかのことばは習わないにしても、似たようなことは小学校で習ったはずだ。

「たかしくんのクラスには30人います。そのなかでファミコンを持っている人は15人、MSXを持っている人は8人います。どちらも持っていない人は10人でした。それでは、MSXとファミコンの両方持っている人は何人いるでしょう」

この問題を考えるときにクラス全員を大きな円でかいて、そのなかにファミコンを持っている人の中くらいの円、MSXユーザーの小さい円をかいて考えたと思う。ちなみに答えは3人だが、こういう問題を考えるための理論が集合理論なのだ。このIMPの意味である包含とは、ある集合がべつの集合に包みこまれている状態のことだが、そこでIMPの真理表を見ると、

A	B	A IMP B
1	1	1
1	Ø	Ø
Ø	1	1
Ø	Ø	1

包含ということばと、この真理表のつながりがなかなか見えにくいが、けっきょく、この真理値をふつうの数値と考えると、こんなふうにいえると思う。AがBより小さいか等しいときに「A IMP B」は真になる。これがつまり、AがBに含まれているという包含の意味だ。包含は「AならばB」という命題と同等なのだが、話がむずかしくなるのでやめよう。このへんのことは論理学に興味のある人だけ勝手に自分で勉強しよう。

もうひとつ、この演算子だけは左右を入れかえると違う値になることがある点が特徴的だ。

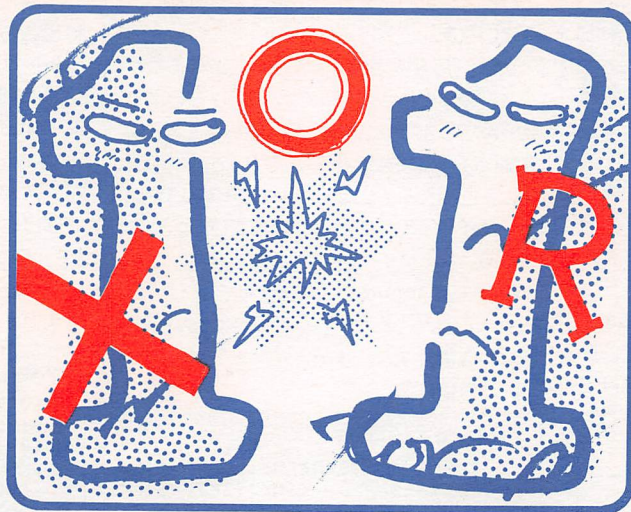
マイナーでも個性的なのでなにかに使えそうなものだが、いいアイデアが浮かばなかった。だれかIMPを有意義に使う方法を思いついたら教えてほしい。

FM音楽館♪

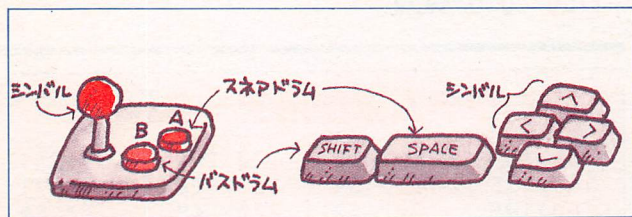
◙楽評:よっちゃん

来る来る、投稿プログラムが送られてきます。連載2回目にしてなかなか充実してきたFM音楽館。1人で10本以上の作品を送ってくる人もいて、意気ごみのすごさにびっくり。

内容はやっぱり人気ゲームのゲームミュージックが多いのだが、もとの音楽をかんたんになぞっただけではつまらない。なるほどなあ、と納得させる工夫がほしいですね。

というわけで、今月はアイデアの光る短いプログラム2本と、ちょっと長めだけどカッコイイ『グラディウス2』の3本。

ドラムパッド

●長野県・Y.E.C.火野用心の作品●

サウンドフォーラムの常連のY.E.C.火野用心クンの作品は、ジョイパッドがドラムマシンに変身する、というもの。下のイラストのように、Aボタンでスネアドラム、Bボタンでバスドラム、十字ボタンでシンバルの音が出ます。もちろん、ジョイスティックでも使える。テンポが速くなるとちょっと危ないが、おもしろい。ジョイパッドを持っていない人のためにキーボード版も作ってみた。使い方はイラスト参照のこと。

●ジョイティック版

```
10 CALLMUSIC(1,0):PLAY#2,"T255V4@A15":S$
(1)="S":B$(1)="B!":C$(1)="C":L$(1)="64"
20 SN=-STRIG(1):BN=-STRIG(3):CN=SGN(STIC
K(1)):S=SNANDSB:B=BNANDBB:C=CNANDCB:PLAY
#2,S$(S)+B$(B)+C$(C)+L$(SORBORC):SB=1-SN
:BB=1-BN:CB=1-CN:GOTO20
```

●キーボード版

```
10 CALLMUSIC(1,0):PLAY#2,"T255V4@A15":S$
(1)="S":B$(1)="B!":C$(1)="C":L$(1)="64"
20 SN=-STRIG(0):BN=-((PEEK(&HFBEB)AND1)=
0):CN=SGN(STICK(0)):S=SNANDSB:B=BNANDBB:
C=CNANDCB:PLAY#2,S$(S)+B$(B)+C$(C)+L$(SO
RBORC):SB=1-SN:BB=1-BN:CB=1-CN:GOTO20
```

インドネシアをあなたに

●埼玉県・GAN-P☆の作品●

ふふふ、好みなんです。このプログラム。不思議なエスニックサウンド、テンポのズレが生み出す心地よさ、気分はもう亜熱帯です。

プログラムは、行20で使う音の高さとリズム音を設定して、行50〜60でこれらを組み合わせて鳴らしているのだが、チャンネル6とチャンネル7のテンポの指定をしていないので(行40)、これがズレになっているわけだ。ここもほかのチャンネルと同じように、「T154」にすると、テンポはそろうのだが味わいがなくなってしまう。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEFINTA-Z
20 FORS=1TO5:READS$(S),P$(S):NEXT
30 DATAC#,H8H8,D,B8B8,E,H8B8,G#,B8H8,A,
40 PLAY#2,"T154@14L8@V117","T154@48L8@V1
04","T154@10L8@V95","T154@39L8@V100","T1
54V7"
50 PLAY#2,"<<",">",">>>","",">"
60 FORS=1TO4:A$(S)="":FORP=1TO8:A$(S)=A$
(S)+S$((RND(1)*5)+1):NEXT:NEXT
70 R$="":FORS=1TO4:R$=R$+P$((RND(1)*4)+1
):NEXT
80 PLAY#2,A$(1),A$(2),A$(3),A$(4),A$(3),
A$(4),R$:GOTO60
```

グラディウス2〜A way out of difficulty〜

●北海道・新家和夫の作品●

思わず少年が「カッコイイ」と叫びそうなプログラム。たまには素直にこういうものも掲載しなくちゃ(じつは、昨年やったFM音源プログラムコンテストの応募作品なのです)。

行190〜210で音色を設定しているので、音色データを表にしてみた。これはDn$で使っている音で、単独で聴くと立ち上がりの遅い音だが、ほかの音と混ざると効果的なのだ。

プログラム全体にエコーがかかっているように聴こえるのは、メロディーが入っているAn$とBn$で、Bn$のデータがAn$と同じデータを「R6」だけ遅らせて鳴らしていることによります。

リストは次ページ/

■オリジナル音のデータ

	MODULATER	CARRIER
TL	21	
FB	7	
DIS	OFF	OFF
VIB	ON	ON
ENV	減衰音モード	減衰音モード
KSR	ON	ON
MUL	9	3
KSL	0	0
AT	8	3
DE	7	3
SU	7	6
RE	1	1

注目?

先月号につづき、4月末に発売しようとただいま執筆中のPLAY#ミュージックの単行本の話。ちょっと内輪ネタに振ろう。いま、3月16日の時点では、まだこの本を印刷したり製本するのにいくらかかるのか?といったもっとも基本といえる数字が見えていない。にもかかわらず、なぜか裏表紙の広告が大日本印刷に入稿されたのだ。「これなに?」という印刷会社の営業からの電話に、「だから、その」を連発するしかない編集担当は今日もあたふたしている。

©コナミ※『マイコンBASICマガジン』(電波新聞社)1988年8月号掲載の楽譜を参考にしました。

```
100 '┌─────────────────────────────────┐
110 '│ The Video Game Music GRADIUS 2 │
120 '│                                 │
130 '│  `A way Out of The Difficulty   │
140 '└─────────────────────────────────┘
150 '
160 '
170 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,2)
180 '
190 CLEAR 1000:DIM A%(15):FOR I=4 TO 15
200 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
210 NEXT I:CALL VOICE COPY (A%,@63)
220 ON STOP GOSUB 1000:STOP ON
230 '
240 DATA ED20,00CE,0000,0000,1559,7187
250 DATA 0080,0000,0753,6133,0060,0000
260 '
270 A0$="@16V15@v127T160L8Q8O5
280 A1$="@6 V14@v127T200L8Q8O5
290 A2$="G>CDG&G2<A>DF+A2&A
300 A3$="<B->E-GB-&B-2CFG>C2&C
310 A4$="<GF+ED4EF+C4DED4<A4>D
320 A5$="GF+ED4EF+C4DE>C4DEC
330 A6$="FEC<G&G2FEC<G2&G
340 A7$=">FEC<G4>CDG2G16>C16F.E.C
350 A8$="CDE-C&C2CDE-F4D4<B-
360 A9$=">C4.<B4.>C4.D2..
370 '
380 B0$="@16V6@v127T160L8Q8O5
390 B1$="@24V10@v127T200L8Q8O5
400 B2$="R6G>CDG&G2<A>DF+A4.&A12
410 B3$="R6<B->E-GB-&B-2CFG>C4.&C12
420 B4$="R6<GF+ED4EF+C4DED4<A&A12>
430 B5$="R6GF+ED4EF+C4DE>C4DE12
440 B6$="R6FEC<G&G2FEC<G4.&G12
450 B7$="R6>FEC<G4>CDG2G16>C16F.E16&E12
460 B8$="R6CDE-C&C2CDE-F4D&D12<
470 B9$="G4.G4.A4.B2..
480 '
490 C1$="@16V15@V127T200L8Q8O5
500 C2$="G>CDGG>CDG<<A>DF+AA>DF+A
510 C3$="<<B->E-GB-B->E-GB-<CFG>CCFG
520 C4$="<DA>D<DA>D<DA>D<DA>D<DA>D<D
530 C5$="CG>C<CG>C<CG>C<CG>C<CG>C<C
540 C6$="<B->FB->DFEC<G<B->FB-<B->FEC<G
550 C7$="A>DG<A>DG<A>DG<A>DG<A>DG<A
560 C8$="A->CE-A-CE-A->C<<B->DFB-DFB->D
570 A$="L16<<GAB->C<B->CDEDEFGEFGAFGAB-
580 B$="GAB->C<AB->CD<B->CDE":C9$=A$+B$
590 '
600 D1$="@63V15@V127T200L8Q8O6
610 D2$="C1D1
620 D3$="E-1F1
630 D4$="DD2D4.D4.DD2
640 D5$="CC2C4.C4.C&C2
650 D6$="<B-B-2B-4.B-4.B-&B-2
660 D7$=">CC2C4.C4.C&C2
670 D8$="<A-1B-1
680 D9$="G1>G1
690 '
700 E1$="@12V10@V127T200L8Q5O3
710 E2$="C4.C4C4CC4.C4C4C
720 E3$="C4.C4C4CC4.C4C4C
730 E4$="D4.D4D4DD4.D4D4D
740 E5$="C4.C4C4CC4.C4C4C
750 E6$="<B-4.B-4B-4B-B-4.B-4B-4B-
760 E7$="A4.A4A4AA4.A4A4A
770 E8$="A-4.A-4A-4A-B-4.B-4B-4B-
780 E9$="G4.G4G4GGGGGGGG
790 '
800 A$="B!8B!8H4H4H8B!8
810 B$="B!8B!8H4S16S16B!8S16S16B!8
820 C$="B!8H8S8B!8H8B!8S4
830 D$="B!8H8S8B!8B!8S8S8S8
840 F1$="V7@V127@A15T200
850 F2$=A$+A$:F4$=C$+C$:F6$=F4$:F8$=F4$
860 F3$=A$+B$:F5$=F4$:F7$=F4$:F9$=C$+D$
870 '
880 A$="M2000R2C16C16R8C16C16R8M4000
890 B$="R4C4R4C4":C$="R4C4R8CCC
900 G1$="S0T200L8Q7":G2$="R1R1
910 G3$="R1"+A$:G4$=B$+B$:G5$=G4$
920 G6$=G4$:G7$=G4$:G8$=G4$:G9$=B$+C$
930 '
940 PLAY #2,A0$,B0$:PLAY #2,A2$,B2$
950 PLAY #2,A3$,B3$:PLAY #2,A4$,B4$
960 PLAY #2,A5$,B5$:PLAY #2,A6$,B6$
970 PLAY #2,A7$,B7$:PLAY #2,A8$,B8$
980 PLAY #2,A9$,B9$:PLAY #2,"R2"
990 '
1000 STOP OFF:SOUND 6,24:SOUND 7,241
1010 '
1020 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
1030 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$
1040 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$
1050 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G4$
1060 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$
1070 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G6$
1080 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$,G7$
1090 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$
1100 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$,G9$
1110 '
1120 GOTO 1020
```

プログラム確認用データ

使い方は49ページを見てください

```
100>151   110> 92   120>244   130>231
140>115   150> 59   160>198   170>171
180>198   190> 62   200> 48   210> 50
220>152   230>198   240>  2   250>246
260>198   270>179   280> 97   290>108
300>200   310>197   320> 66   330> 96
340>127   350> 80   360>176   370>198
380>129   390>130   400>143   410>177
420>197   430> 37   440> 15   450>103
460>201   470>160   480>198   490>169
500>198   510> 23   520> 68   530>105
540> 33   550>121   560>  3   570>217
580>149   590>198   600>178   610> 91
620>107   630> 56   640>238   650>109
660>122   670>  2   680>196   690>198
700>128   710>102   720>108   730>157
740>120   750>104   760> 46   770> 70
780> 63   790>198   800> 69   810>124
820>144   830>183   840> 96   850> 71
860>254   870>198   880>157   890>243
900> 93   910>254   920> 13   930>198
940> 66   950>104   960>134   970>164
980>245   990>198  1000>228  1010>198
1020>235  1030> 16  1040> 53  1050> 90
1060>127  1070>164  1080>201  1090>238
1100> 19  1110>198  1120>202
```


投稿募集中♬

FM音源をつかった演奏プログラムを募集しています。特定のしめ切りはありません。『インドネシアをあなたに』のようなオリジナルの曲、『ドラムパッド』のようなアイデア作品を大歓迎。もちろん、ゲームミュージックをアレンジしたものなどもどんどん送ってください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FM音楽館係。掲載したときは当社規定の原稿料をさしあげています。

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY
ファンストラテジー

信長の野望〈全国版〉のゲーム開始直後に効く2つの「おいしい技」がおもしろい。ジンギスカンで弓矢隊を利用するのもなかなかいい。戦略ネタではないけれど、マスター・オブ・モンスターズの敵マスターの人格の話も味わい深いですね。

信長の野望〈全国版〉
(どれでもOK)
浅井長政のおいしい技
(続・徳川家康暗殺事件)

レベル1で、浅井の能力値を運を80以上、魅力を105以上、IQを100以上にします。ゲームがはじまったら忍者を4雇い、朝倉を暗殺します。朝倉の兵は201もいるので(67や73のことも)、落札すると、とても楽になります。

暗殺成功の理由は魅力にあると思います。自分より魅力のない大名は暗殺できるのです。忍者の数は4で十分。友達は1で十分とさえいっています。

(by PIPI・神奈川県)

忍者の数は友達のいうとおり、1で十分。朝倉の兵力は201の場合と67の場合が半々ぐらいだった。能力値については、本当にPIPIクンの示した値が下限なのかどうか怪しい。そこで、数十回に及ぶ実験を行なった結果、表1のような下限値がわかった。

ただし、条件がある。運はゲームをはじめると変化している場合が多いので注意する必要がある。魅力の下限値については、完全には詰められなかったことを意味している。つまり、92で成功したことがあり、88以下ならかならず失敗したが、89〜91で成功することがあるかどうかは、確認できなかった。

もっと重要なことは、3つともギリギリの値だと失敗したということだ。それが、乱数要素を持たせているせいなのか、ほかにも条件がある(たとえば能力値の合計にも下限値を設定しているなど)せいなのかは、よくわからない。そこで、さらに参考として成功例・失敗例を表2に示しておこう。運は初期設定値ではなく暗殺を実行したときの値だ。なお、健康と野心はどうでもいい。

たかが浅井長政が朝倉義景を暗殺するための能力値を、どうしてこんなに追求したかというと、ひとつは暗殺の成否が何によって決まるかを確認したかったこと、もうひとつは相手の能力値が暗殺の成否に影響するかどうか、つまり、先月号で紹介した「特定の大名の能力値を低くする技」が暗殺にとってほんとうに有効かどうかを確認したかったからだ。

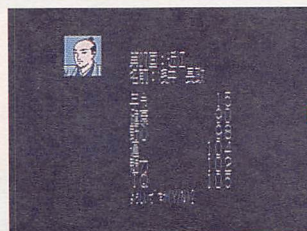
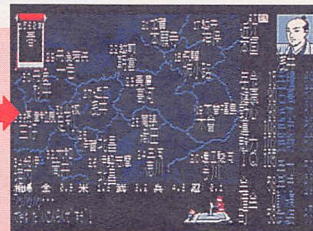
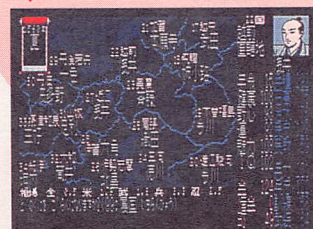
というわけで、先月号の「能力

↑まず、27国の浅井長政を選んで運を81以上、魅力を100以上、IQを100以上にする。この値になるまで何度でもやり直すこと

↑いきなり忍者を1雇って22国の朝倉義景を暗殺させる……。PIPIクンの情報どおり、みごとに成功した!

↑運がよければ旧朝倉領は201の兵力がある。浅井長政は一気に強くなれたのだ

表1●暗殺成功の能力値下限

運	81
魅力	92
IQ	94

表2●能力値下限付近の成功例・失敗例

結果	成功					失敗			
運	100	95	84	106	81	101	81	100	80
魅力	92	108	101	100	100	93	98	102	100
IQ	106	94	105	98	98	95	94	93	107
魅力+IQ	198	202	206	198	198	188	192	195	207

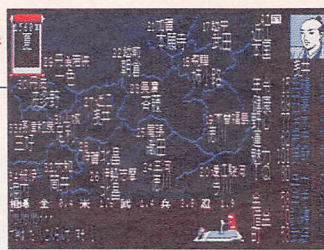
表3●朝倉義景の能力値を低くして暗殺したときのデータ

	朝倉義景			浅井長政
	本来の能力(例)	初期設定時	暗殺時	暗殺時
健康	76	83	88	69
野心	108	95	100	77
運	107	76	81	71
魅力	89	61	68	101
IQ	106	74	81	80

値を低く設定したあとキャンセルする」技を使って朝倉義景の能力値を低く設定し、浅井の能力値は前掲の下限値より低くして、暗殺が成功するかどうかを調べてみた。結果は4回実験して3回成功。失敗した1回は浅井の能力値を低くしすぎたせいのようだ。

成功したときのデータの1つを表3に示しておくので参考にしてほしい。浅井の能力は、魅力は十分だが運もIQも足りない。それにもかかわらず、暗殺が成功したということは、朝倉の能力を低くしたことが効を奏したということになる。

これで特定の大名の能力値を低くする技は暗殺に有効であると証明された、といってもいいだろう。

➔先月号の技で朝倉の能力を落としておくと、浅井の能力が低くても暗殺が成功するのだ！

信長の野望〈全国版〉(どれでもOK) 北条氏政のおいしい技

50か国モードで14国の北条氏政を選び、部隊編成を第1部隊20%、第2部隊80%とします。14国のまわりには強い国が多いので、まもなく攻められるでしょう。そのときに、第1部隊を下の図のAのあたりに、第2部隊はかならずBに置きます。敵はたいていCのあたりに兵を置き、第2部隊以下が味方第1部隊を追いかけますから、第1部隊のまわりが手薄になるのを見計らって、味方第2部隊でこれを叩きます。

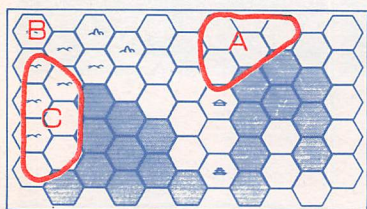
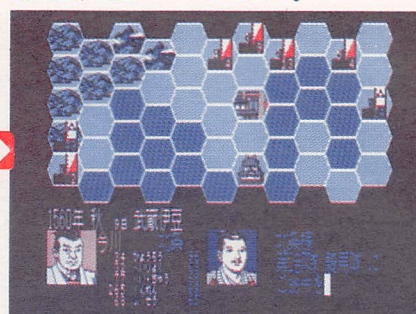
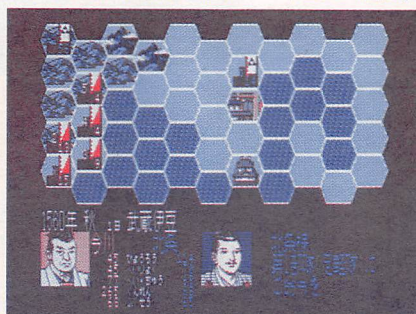
敵の2～5部隊の兵力が丸ごともらえるおいしい技です。早いうちに13国をとっておくといいでしょう。

24国の徳川も、高い成功率で同様のことができます。

(by 西村泰浩・山口県)

西村クンは、部隊編成は1560年秋にやるのがいいと書いていたが、1560年夏に攻められたこともあった。

この作戦の場合、よくよく考えると待つ必要はないので、1560年の春にやっておくのが無難だろう。

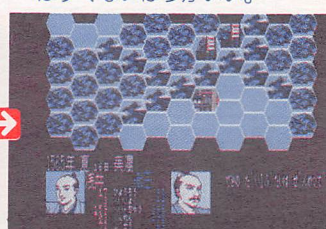
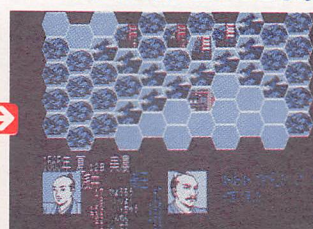
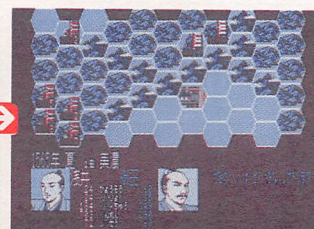
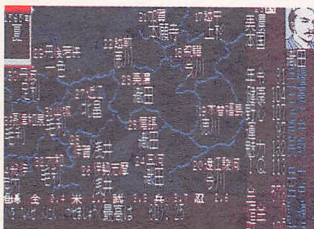
そして、13国を攻めるときには、12国に40ぐらいの兵力を残しておきたいので、40の兵力を残しても勝てそうなくらい兵力がたまるのを待ち、13国に攻めこむといい。

➔北条氏政を選んで、攻めこまれたときは、第1部隊(20%)をAのあたりに、第2部隊(80%)をBに配置する。これで右の連続写真のような戦果が期待できるのだ

➔守るもののない敵第一部隊を第2部隊で殲滅(せんめつ)！

信長の野望〈全国版〉(MSX2/2+版) 寝がえりで敵兵を奪う

周囲の国の兵を減らす方法。
①2か国以上を領有する
②おとりに使う国の兵忠を周囲の国の約1.5倍以上にする(300ぐらい)
③十分な金を用意する(兵力の5～6倍以上)
④兵力を周りの国の半分ぐらいにする(最初の頃なら30～50ぐらい)
⑤敵が攻めてきたら寝返りで敵兵を奪う

寝返りについて
(1)寝返りは1日に1回しか成功しない
(2)敵が遠いうちは金1を使って敵の兵忠を下げる
(3)敵兵を奪うときは狙った部隊の兵力と同じだけの金を使う
(4)兵力3以下の部隊だと奪えない
(5)大名の魅力が大きいほど有利
(6)敵の大名の魅力があまりにも大きいと失敗することもある

(by 鎌田竜治・静岡県)

50か国モード、レベル1信長で斉藤の国(23国)を奪って実験してみた。この作戦の最大の欠点は、2か国を持ち、兵忠を上げて金を貯めるまでに時間がかかり過ぎることだ。最初にやったときは1569年までかかってしまった。そのわりには、敵の兵力は減るが、味方の兵力はそれほど増えないので、あまりお勧めではない。ただ、寝返りについての情報は役に立つこともあるだろう。補足すると、
(a)兵力3以下の部隊からは奪えないとあるが、敵の魅力や兵忠が高いときはもっと多くても取れないこともある。
(b)兵忠が敵より小さい場合、寝返りは絶対に成功しない。
(c)できれば敵の兵忠を170未満にしてから兵を奪いたい。
(d)敵・味方の魅力・兵忠が一定なら、奪える兵力はねらった部隊の兵力によって決まる。
(e)この作戦を試す場合、部隊編成はとくに問わないが、部隊数はすくないほうがいい。

➔兵忠を300ぐらい、金を300～400ぐらいにしたあと、兵力を35～40に落としておく

➔敵が攻めこんできたときは、はじめは金1をかけて敵兵士の兵忠をすこし減らす

➔ねらった部隊の兵力と同じだけ金を使うと、敵兵が通常1～4人ていど寝返るのだ

➔準備に時間がかかるのに、1回の戦闘で10～20ぐらいしか兵が増えないのが、おおいなる欠点だ

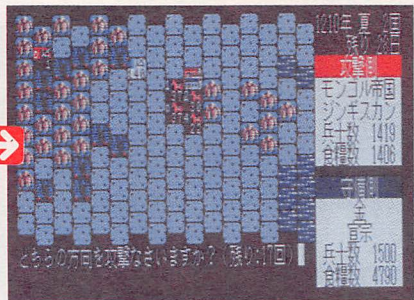
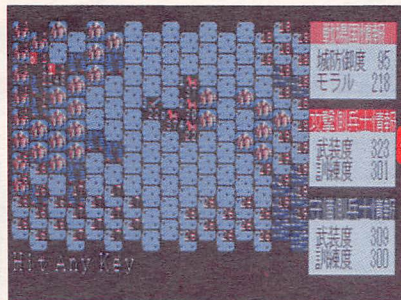
ジンギスカン (MSX2/2＋版) 弓矢隊の利用

訓練度と武装度を300ぐらいに上げ、本隊を100%の弓矢隊にして敵と同じくらいの兵力で攻めこみます。敵の本隊めがけて遠距離攻撃し、残り2回になったら通常攻撃します。とどめを刺すとき遠距離攻撃を使うと一騎討ちに持ちこまれないので安心です。なお、本隊以外の敵部隊は完全に無視します。

(by 犬塚一孝・大阪府)

レベル5、世界編、ジンギスカンで試したところ、武装度323、訓練度301(武力206)では遠距離攻撃が17回もできるうえ、兵力150(本隊1%、第1部隊99%)で攻めると、1回の攻撃で9〜11人の敵を倒せた。兵の損失もすくなく、兵力150の2国に攻めこんで130前後の兵力が残った。しかも、武装度・訓練度は攻め取った国にも持ち越されるので、これはなかなか使える技だ。

欠点は、弓矢隊は足が遅い(機動力2)ので、敵軍のほとんどが騎馬隊(機動力3)だったりすると戦いが長引きやすく、場合によっては30日(命令1回ぶんで戦える限界)では終わらなくなってしまうこと。そして、準備に時間がかかるため、こちらがいろいろと準備しているうちに他国がひとまわり強くなってしまうことだ。

なお、遠距離攻撃でとどめを刺せる可能性は低いようだ。

↑武装度・訓練度を300以上に上げると、遠距離攻撃が17回もできる

↑1回の遠距離攻撃で8〜13人を倒せるのだ

←武装度・訓練度は攻め取った国にも持ち越されるのだ

ジンギスカン (MSX2/2＋版) 他国の住民をかき集める

源頼朝で1年半で兵を増やし、よい武将を手に入れ、まわりの国を弱くする(戦闘では頼朝が攻め、取った国を本国、もとの本国を直轄地とする)。コマンドをならべていきます。

■1206年

春①本隊10%、第1部隊90%に
(編集部注：騎馬隊か？)
②全住民を兵にする
③18国を兵60で攻め取る

夏①本隊10%、第1部隊90%に
②全住民を兵にする
③2国を全兵力で攻め、耶律楚材(やりつそざい)を召し抱える。19国は金を蓄える

秋①北条義時を降格させる
②北条泰時を降格させる
③耶律楚材を婚姻させる

冬①兵・住民をすべて食料作りに
②住民をすべて19国に移動
③自分を19国に移動

■1207年

春①兵を150ぐらいにする
②統率力を訓練
③26国を兵100で攻め取る

夏①兵・住民をすべて食料作りに
②住民をすべて19国に移動
③自分を19国に移動

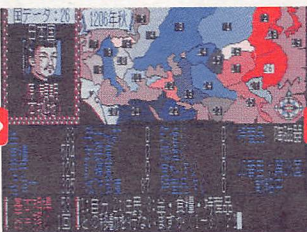
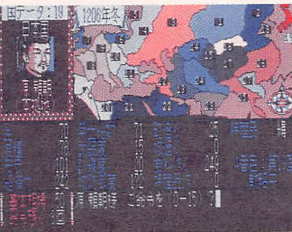
(by 喜多剛士・広島県)

レベル5で何度かやってみると、はじめのうちはうまくいったのだが(たいていは1年で終わる)、戦争で負けたり、勝っても残った兵力がすくなくて攻めこまれてしまったことが何度かあった。

また、そのうち攻めていく予定なのに住民を19国に集めるのは無駄な気がしたし、食料がすくないのに住民数が多いという状態で冬を越すと、せっかくかき集めた住民が大量に死んでしまったりする。

しかも、うまくいったように見えても、兵士の武装度・訓練度があまりにも低くなってしまう。攻め取った国にもこの値が持ち越されてしまうため、このままではあとになって苦しみそうだ。

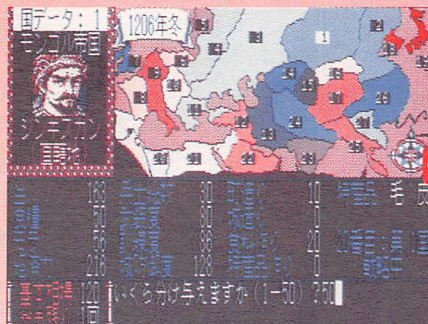
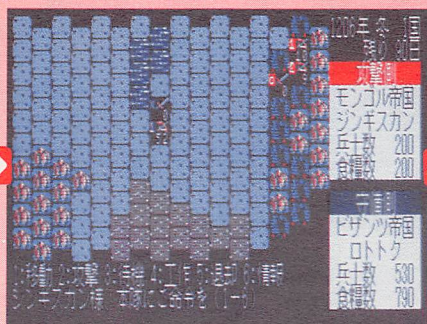
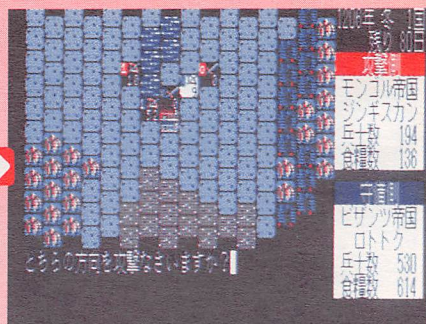
しかし、19国に食料作りを残し、2国で住民を19国に移動せず、自分だけが移動して全兵力で26国に攻めこむのなら、十分使えそうだ。ただ、いきなり18国に60人で攻めこんで勝ち、しかも2国に勝てるだけの余力を残せる人がどの程度いるかは疑問だ。

↑18国・2国でかき集めた住民を19国へ移動させ、すぐに自分(源頼朝)も移動する

↑26国の住民をすべて19国へ移動させ、すべての住民を19国に集中させるのだ

↑住民は345人もいるが、冬だというのに食料がすくなく、武装度・訓練度があまりにも低い

ジンギスカン(MSX2/2+版)
裸攻め

兵士配分を本隊1%の歩兵、第1部隊99%の弓矢とする。本拠地よりおとり国の順番が先に来たら食糧を0にして敵に攻めこませ、3分の1程度の兵力で同季節内に取り返す。攻めこまれるまえに本拠地のコマンドになったらわずかでも食糧を送る。おとりにする国は兵の損失を抑えるため、北方の国が最適。

(by 和田英明・埼玉県)

攻め取られた国の本隊が1%だから、敵第1部隊を味方本隊に引きつけておいてほかの部隊で敵本隊を攻略するというものだが、攻めさせるための工作から奪い返すまでを1季節内にやらなければならないという点に無理がある。攻め取られてから奪い返すまでに攻め取られた国のコマンドが入ると部隊編成を変えられてしまうのだ。成功率は5割ぐらいか？　おとり国のコマンドが先に来る季節を待つのもムダだし、こんな不確かなことをする必要は感じられない。セーブしておいて都合が悪ければリセットなどというとんでもない投稿もあった。ストラテジーの名が泣くというものだ。

↑本拠地より先にコマンドを下せる季節に兵糧を0にする。かなり不確定な条件だ

↑本拠地のコマンドのまえに敵が攻めこんだら兵力を覚えておいて3分の1くらいで攻めこむ

↑第1部隊をおびき寄せて、敵の本隊を殲滅(せんめつ)するのだ!

マスター・オブ・モンスターズ
ダダの人格について

マスター・オブ・モンスターズでキャンペーンモードを何度か戦っているとマップ1の敵マスター・ダダのモンスターの召還の仕方にかなりのかたよりがあります。ロック鳥をどんどん召還して塔という塔をみんな取ってしまうかと思えば、ロック鳥をぜんぜん召還しないで比較的足の遅いモンスターばかり召還することもあります。

ロック鳥を召還するダダとロック鳥を召還しないダダとでは、同じマップでも難易度がぜんぜん違います。キャンペーンモードは、1回クリアしても、もういちどやる価値があると思います。

もしかしたら、敵のマスターの人格(?)のようなものがいくつか用意されていて、ゲームがはじまるとき、ランダムに人格を決めているのではないでしょうか？

(by わかよ・千葉県)

なかなか興味深い報告だったので、さっそく試してみた。

左下の2枚の写真は、キャンペーンモードのマップ1のダダがターン1を終えた直後だ。

左のほうのダダは、デーモンやグリフォンを数多く召還するのだが、なぜか安くて使えるロック鳥を召還しなかった。それにひきかえ、右のほうのダダはターン2〜3からロック鳥を召還してレッド国のまわりにある中立の塔をすべて占領してしまった。

たしかに人格のようなものがあるような気がする。この件に関しては、追加情報を待ってもっとくわしく調べてみたい。

↑このダダはロック鳥を召還しないやさしい(?)ほう。つまり弱い

↑このダダはロック鳥やユニコーンをどんどん召還する。かなり強い!

ちょいネタ伝言板

■三国志

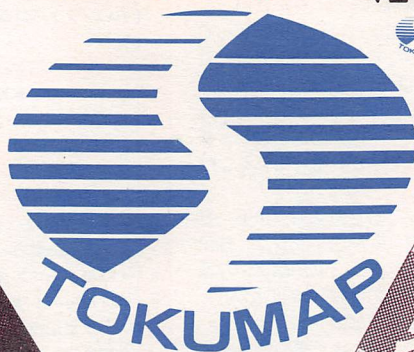
★忠誠度の高い武将を戦争で捕らえた場合、召し抱えても忠誠度が低くなるので、いったん逃がし、他国の君主が登用したところを引き抜く。

(by宮阪勝久・奈良県)

★攻めこんですぐに退却すれば、冬でも兵を失わずに移動できる。

(by松尾二郎・東京都)

★①「兵糧を1万借りる」、「金を千借りる」などで、外交交渉を断わらせると、忠誠度100未満の武将の忠誠度が下がる。②戦闘中の国を作って、金を送りまくって敵対心を0にする。敵が援軍を送ってきたらその国のすべての武将の忠誠度が下がっている。

(by星野博史・三重県)

情報大募集!

■募集内容

独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、さまざまな経験談など、MSXのシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望〈全国版〉、ジンギスカン、スーパー大戦略、マスター・オブ・モンスターズなど)の情報を手広く大募集!

■応募方法

レポート用紙などに(マップの絵を書きこんだりして)自由に表現してください。ただし、編集部で実験可能なように、データは詳しく正確に。データのセーブされたディスクやテープなどがある場合は同封してもらえると助かります。とはいえ、ディスクやテープは返却できませんので、コピーを取るなどしてから送ってください。

■送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください。情報が掲載された方には、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれかをさしあげます。

しめ切りはありません。

掲載ソフト39本のプレゼントつき! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で39名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは4月30日必着。当選者の発表は6月8日発売の本誌7月号の欄外でおこないます。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系 ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨その他(具体的に記入)
⑩どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 MSXのイベントがあったら行ってみたいと思いますか。
①ハイ ②イイエ

15 イベントには誰といっしょに行くと思いますか。
①ひとり ②友だち ③家族 ④恋人
⑤その他(具体的に記入)

16 会場までの所要時間が何分以内なら行きますか。
①30分 ②60分 ③90分 ④120分
⑤それ以上

17 入場料はいくらまでなら払っていいと思いますか。
①無料 ②100円 ③300円 ④500円
⑤1000円 ⑥それ以上(　　円)

18 イベントでゲーム以外にやってほしいことに、2つまで番号で答えてください。
①ソフトハウスの質問コーナー
②雑誌(編集部)の質問コーナー
③ゲームミュージック・ミニコンサート
④クイズ大会
⑤グッズの販売
⑥ソフトの販売
⑦その他(具体的に記入)

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	6
2	魂斗羅	14
3	プロ野球ファミリースタジアム	100
4	時空の花嫁	102
5	ラプラスの魔	104
6	マスター・オブ・モンスターズ マップコレクション	106
7	ディガンの魔石	110
8	モンモンモンスター	111
9	デュアルターゲット 第4のユニット3	112
10	パチプロ伝説	113
11	怨霊戦記	114
12	デリンジャー	115
13	ディスクステーション4号	116

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>ぎゅわんぶらあ自己中心派2
3	<FAN ATTACK>魂斗羅
4	ゲーム十字軍
5	ゲーム百字軍
6	創刊2周年記念読者モニタープレゼント
7	FFB
8	BASICピクニック
9	〈ファンダム〉ゲームプログラム
10	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
11	〈ファンダム〉MSXサウンドフォーラム
12	〈ファンダム〉ファンダムハウス
13	FM音楽館
14	FAN STRATEGY
15	LINKS INFORMATION PAGE
16	記憶のラビリンス
17	<FAN NEWS>プロ野球ファミリースタジアム
18	<FAN NEWS>時空の花嫁
19	<FAN NEWS>ラプラスの魔
25	<FAN NEWS>マスター・オブ・モンスターズ マップコレクション
21	<FAN NEWS>メンバーシップゴルフ
22	<FAN NEWS>ディガンの魔石
23	<FAN NEWS>モンモンモンスター
24	<FAN NEWS>デュアルターゲット 第4のユニット3
25	<FAN NEWS>パチプロ伝説
26	<FAN NEWS>怨霊戦記
27	<FAN NEWS>デリンジャー
28	DSfan
29	Mファン・スーパーデータ学
30	ON SALE
31	COMING SOON
32	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	アークス
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ
5	アンジェラス
6	イース
7	イースII
8	ウィザードリィ
9	エグザイル2
10	F-1スピリット
11	F-1スピリット3Dスペシャル
12	王家の谷・エルギーザの封印
13	怨霊戦記
14	ガリウスの迷宮
15	きまぐれオレンジロード
16	ぎゅわんぶらあ自己中心派
17	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
18	孔雀王
19	グラディウス2
20	クリムゾン
21	グレイテストドライバー
22	コナミのゲームコレクションシリーズ
23	琥珀色の遺言
24	ゴーファーの野望〜エピソードII〜
25	魂斗羅(コントラ)
26	サイオブレード
27	ザナドゥ
28	沙羅曼蛇
29	ザ・リターン・オブ・イシター
30	三国志
31	THE プロ野球激突ペナントレース
32	時空の花嫁
33	シャロム
34	死霊戦線
35	死霊戦線2
36	真・魔王ゴルベリアス
37	新九玉伝
38	スナッチャー
39	スーパー大戦略
40	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
41	センターコート
42	大戦略
43	釣りキチ三平・釣り仙人編
44	T&Eマガジンディスクスペシャル
45	ディガンの魔石
46	ディスクステーション各号
47	ディスクパック
48	デュアルターゲット 第4のユニット3
49	デリンジャー
50	ドーム
51	ドラゴンクエストII
52	抜忍伝説
53	信長の野望〈全国版〉
54	信長の野望〈戦国群雄伝〉
55	ハイドライド3
56	牌の魔術師
57	パチプロ伝説
58	パックマニア
59	POWERFULまあじゃん2
60	パロディウス
61	秘録首斬り館
62	ファミスタ・ホームランコンテスト
63	プレイボールII
64	プロ野球ファミリースタジアム
65	ポッキー
66	マイト・アンド・マジック
67	マスター・オブ・モンスターズ
68	マラヤの秘宝
69	ミッドガルツ
70	めぞん一刻・完結篇
71	メンバーシップゴルフ
72	モンモンモンスター
73	ラスト・ハルマゲドン
74	ラプラスの魔
75	レイドック2〜LAST ATTACK〜

●3月号の当選者発表は57ページからの欄外で発表しています。

（キリトリ線）

郵便はがき

41円切手を貼ってください

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

藤堂龍之介探偵日記　西洋骨牌連続殺人事件

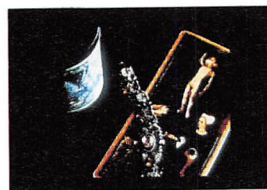
琥珀(こ)珀(はく)色(いろ)の遺(ゆい)言(ごん)

大富豪の貿易商・影谷恍太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。
遺産のゆくえをめぐって揺れる影谷家の人々。
遺言状の代わりに残された西洋骨牌(かるた)の謎を追って、
私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み
捜査を開始するが、その彼をあざ笑うかのように、
ふたたび新たな殺人が起こる——。
リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリー
〈1920シリーズ〉第1弾、MSX版ついに登場！

壮麗な洋館は、
その姿を現し、
そして、藤堂龍之介は、
その館の主人の
死の謎を探るため、
玄関の大きな扉を
たたいた・・・

MSX2＋

発売中

MSX2　MSX2+　S-RAM対応

- 3.5"-2DD(3枚組)
- MSX2＋対応 自然画の「ミステリーシアター」ディスク
- FM音源対応(全14曲)
- 漢字ROMが必要です。

標準価格9,800円(消費税抜き)

J.B.HAROLD 3

D.C. CONNECTION

すべては、一発の銃声から始まった。

Washington D.C., the center of the huge power which moved the world.
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality.
In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワースが、ワシントンD.C.への出張中に、何者かの手で射殺された。現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前。所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた。そして数日——犯人として市警に逮捕されたのは、事もあろうに彼の息子・フレデリックだった……。事件の経緯に不審を抱いたリバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す。スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影——超大国のかげりを感じながら謎を追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯する。アメリカの中枢都市・ワシントンを舞台に繰り広げる本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成。

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿♯3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

好調開発中

MSX2　MSX2+　S-RAM対応

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00〜17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

■リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810　TEL.092-771-3217

迫力満点・ミサイル発射
コンピューター海戦ゲーム
バトルシップ

日本語・英語の2ヶ国語の説明書付

コンピューター海戦ゲーム
バトルシップ

敵艦隊の配置をよめ!! 作戦をたてろ!!
君が我が軍の総司令官だ。

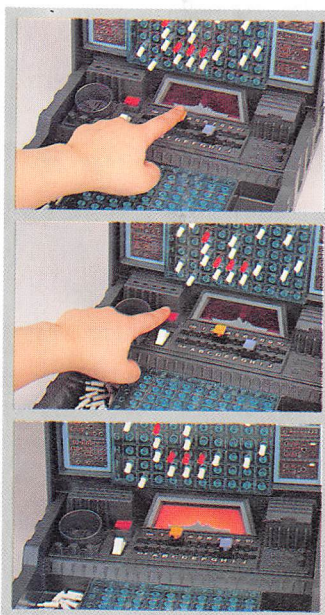
ELECTRONIC
BATTLESHIP

●お求めは：全国の玩具店、バラエティーショップ、百貨店、スーパー

価格:¥8,800

インスタントプログラムは100種。
日米両軍がどう戦うかは、
君のコンピューター制御の
腕にかかっている。

《バトルシップ》は、太平洋戦争中の歴史的大海戦であるミッドウェー海戦をヒントにしてつくられたもの。
もちろん海戦内容、艦隊編成、艦名などは史実とはちがい、日米両軍近代武器をして激突する、近未来コンピューター海戦ゲームである。
君は今、我が軍の総司令官。敵艦隊の配置をよみ、より的確に、より効果的に、敵艦隊全滅に実力を発揮しなければならない。
君の大胆な作戦が成功することを祈る。

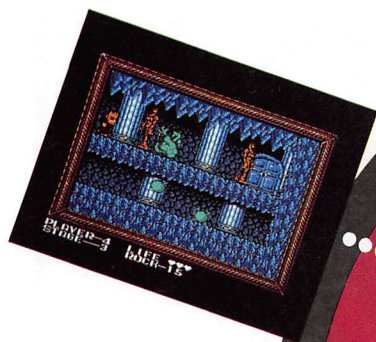
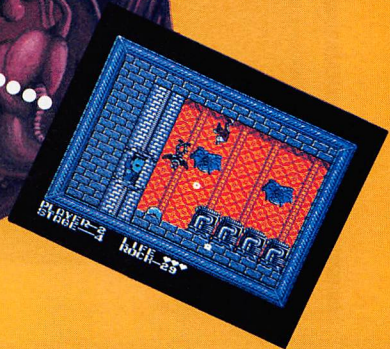
※ゲームは臨場感あふれるソナー音、スリリングなミサイル飛来音、命中音、さらにスクリーンに投影される火炎シルエットで盛りあがる。勝利への道は、100パターンある艦隊編成をどうするか、どこにミサイルを発射するか、君の推理力にかかっている。

●PROGRAM
艦隊の配置が勝利のカギとなる。100種の艦隊編成の中から簡単なインスタントプログラミングでインプット。最強艦隊はどれだ？

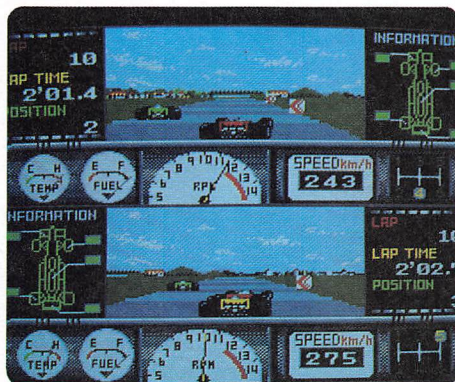
●FIRE
敵艦隊の配置をよめ、ミサイルを撃ち込め。これで海戦の火ぶたが切っておとされる。スリリングな一瞬に精神を集中させよう。

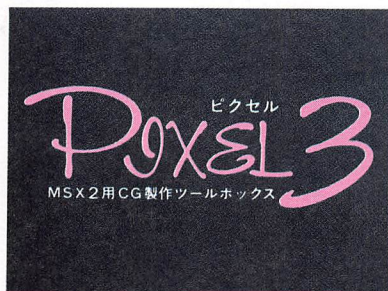
●HIT
ミサイルが命中した。痛快な命中音が響く。敵艦が火炎につつまれる。ヤッタ！
戦いは我が軍有利で、今展開している。

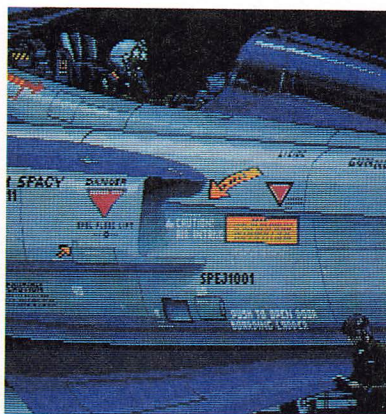
●商品に関するお問い合わせは、下記までお願いいたします。

株式会社 野村トーイ
〒111 東京都台東区蔵前2-17-5
TEL .03-851-7211(代)

4月10日発売
A NEW HORROR COMIC ACTION GAME
The MONMON MONSTER
正義はつらく、時に悲しい。
コミカルホラーアクション堂々登場。
18世紀のドイツ。狂気の科学者、ヴィクトル・フランケンシュタインによって、善の心を持つフランケンと悪の心を持つメガルドが造られた。メガルドは博士を殺し、人類を食糧にする計画を企てた。それを知ったフランケンは人類のため、弟のメガルドを倒す決意を固め、闘いを挑むのだった。フランケンの行く手をさえぎるのは、入り組んだ迷路と数々のワナ。そして、メガルド配下の手強いモンスター群……。各ステージに隠されたアイテムを取り、進めフランケン！お前の超ど級パワーアップパンチで見事メガルドを撃破しろ。そして、人類の平和を守るんだ！
コミカルホラーアクションゲームモンモンモンスター
MSX 2／2+ MEGA ROM ♪ (VRAM 128K) ¥6,800
※価格には消費税は含まれておりません。
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません
もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます
制作スタッフ募集中！ くわしくは 03(360)3621栗山まで
※ MSX はアスキーの登録商標です。
HOT・B
製作・発売元㈱ ホット・ビィ
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本3号ビル☎03-361-4063
総販売元 アイ・シーソフト販売㈱
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本3号ビル☎03-361-4595
資料請求券 MSX FAN 89-5

A C T.
ACTION GAME
アクションゲーム

世界最大の自動車スプリントレース　フォーミュラ・ワン（Ｆ１）グランプリをリアルに再現した、レーシングゲーム。Ｆ１マシンのセッティングから、予選、決勝と、全16のインターナショナルサーキットで戦う。300km/hのスピードの世界を君のパソコンで体感してください。

MSX2 / MSX2+
3.5"2DD・2枚組 ¥7,800

TOOL
GRAPHIC TOOL
ツール

ＭＳＸ２用で、Ｔ＆Ｅソフトが現在もソフトウェア開発に使用しているグラフィックツール。グラフィックエディター、パターンエディター、スプライトエディターの３種類。自分が作ったキャラクターを自由に動かせるアニメイト機能付き。

MSX2 / MSX2+
3.5"2DD ¥6,800

MSX is a trademark of ASCII corp.

T&E SOFT GAME MUSIC SCENE1

サイオブレード・スーパーレイドック・レイドック2

1. サイオブレード組曲（アレンジ・ヴァージョン）
2. サイオブレードオリジナルサウンド全16曲
3. スーパーレイドックオリジナルサウンド全16曲
4. レイドック2オリジナルサウンド全14曲
5. レイドック2組曲（アレンジ・ヴァージョン）
6. あーぱーみゃあどっくオリジナルサウンド全4曲

●カセット ¥2,400（X24X-3502）
●CD ¥2,800（H28X-10002）
★価格は税抜き価格です。

ポリスターより全国のレコード店にて
4/25 ON SALE

S H T.
SHOOTING GAME
シューティングゲーム

ＭＳＸ２パソコンの発売と同時にリリースされた、ムービースペースシューティングゲーム「レイドック」。1ドット滑らかなスクロールと華麗なグラフィックスが衝撃を与えました。発売当時、レイドックをプレイしたいためにＭＳＸ２を買った方が数多くいたとのことです。ついでＭＺ－2500、ＦＭ77ＡＶに移植され、ＭＳＸ１（現在発売中止）、Ｘ１で「スーパーレイドック」という名で、ハードの限界に挑戦。そして、新たなマシンＭＳＸ２＋専用「レイドック２」では、レイドックのシューティングシステムを継承しながら、１ドット横スクロールステージの創設、アニメーション画像処理の充実、操作性の向上などをもくろみ、シューティングの究極の姿を目指しました。

■レイドック
MSX2 / MSX2+
3.5"1DD ¥6,800

■レイドック・2
MSX2+ 専用
3.5"2DD・2枚組 ¥6,800

●各社続々参入予定

GUEST

- ●ナムコ/ワルキューレの冒険
- ●ブローダーバンド/ディアブロ
- ●ナツメ/三つ目がとおる
- ●ボーステック/EGGY
- ●ソニー/MSXVOICE(アカシロゲーム)

REGULAR

- ●コンパイル/スーパーコックス・デモ他
- ●ゲームアーツ/サムシリーズ・ぎゃあんぶらあ自己中心派2
- ●アスキー/MSX・マガジン
- ●徳間インターメディア/MSX・FAN

バックナンバーのお知らせ

DS #0	980円	DS #SP	3,980円
DS #1	1 980円		
DS #2	1,980円		
DS #3	1,980円		

※TAKERUでも買えます

真・魔王ゴルベリアス　7,800円

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価＋送料200円(速達なら400円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2＋のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでＯＫ。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ郵便屋さんが待ち遠しくなるね。

株式会社コンパイル　〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号
PHONE (082) 263-6006　FAX (082) 263-6049

のーみそコネコネ COMPILE

Disc station ディスクステーション 初夏号

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K MSX AUDIO 対応 ♪

DS#8905

4枚組4,980円

1枚目/スーパーコックス
2枚目/首切り館のデモ・BIT²
3枚目/読者投稿ゲーム
4枚目/アートギャラリー
大きな絵特集

スーパーコックス

(真・魔王ゴルベリアスのパロディー)

おまけ・読者投稿第2弾

4月6日、夜9時放映のテレビドラマ「花よめの母VS花むこの母」を君は見たか？
菅井きんさんと草笛光子さんがゲーム「スーパーコックス」でバトルするとゆードラマ。見のがした人は泣きなさい。

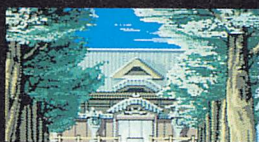
日本初だ。
テレビドラマ・タイアップ・ゲーム！
菅井きんさん絶賛!!

Oh my ガッ！

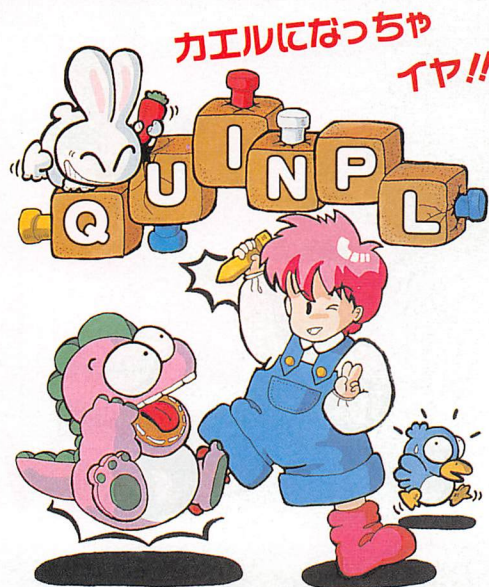
画面は開発中のものです。

基本はたしかにアクション・ロール・プレイング・ゲームだけど、味つけが全く違う。
たのしい、のーみそぷー、かわいい、へんなのぉ、なにーこれぇ、もーばかじゃないのぉお、ぎゃはははははは、こりゃなんじゃああああ、どかあああん、ぎゃはははもーやめてくれえええええなどの調味料をたっぷりと使い、テレビ・タイアップ企画という人気のおかずも盛り付けて、地上MAPと横スクロールの大冒険。自分で自分をむきはじめるミカン、空飛ぶオムレツ、歩くサクランボ。とんでもない敵キャラ相手にコックのケレシスがくりひろげる爆笑アクションRPG。くるくるぽぽんの舌ざわりと歯ごたえを楽しんでください。

※表示されている価格には、消費税は含まれておりません。

近日発売 ★MSX2(3.5DD)￥8,800 ★PC-8801mkⅡSR以降(5″2D) 2ドライブ要〔アナログモニター専用〕￥8,800
★PC-9801シリーズ(5″2HD、3.5″2HD)〔アナログモニター専用〕￥8,800

本格派時代劇怪奇アドベンチャーゲーム

首斬り館

絶・賛・発・売・中

美味しいゲーム
クインプル

MSX2 ♪ VRAM128K
●3.5" 2DD(ディスク版) MSX2+では自然画に対応 ●1メガROM
定価¥5,800

FM音源用サウンドツール
シンセサウルス
定価¥6,800

MSX ♪MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上

ニューシューティングのスタンダード
ファミクル・パロディック

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応
RAM64K/VRAM128K
定価¥6,800 2メガROM

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG BIT²

制作/発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元/BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。(送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集
●職種を問わず詳しくはTEL.03-479-4558へ。

4月15日新発売!!

「ロードス島戦記 灰色の魔女」を生んだあの安田均氏が
持てる力のすべてを注ぎ込んで作りあげた
パソコンゲームデビュー作!
幽霊屋敷を探索するゴーストハンターたちを待ち受ける
モンスターや罠のかずかず、
そして得体の知れない強大な何者かの影。
背筋も凍るほどの恐ろしいゲームを、
小坂明子さんの素晴しいBGMにのせて、
今あなたにお届けします。

ホラーロールプレイングゲーム ラプラスの魔

安田 均 原作 / 小坂 明子 音楽

MSX2 VRAM 128K　MSX MUSIC対応

3.5″ 2DD 2枚組

希望小売価格 7,800円

MSXマークはアスキーの商標です。

STAC Software Technology & Communication

TRINITY

ユーザーズテレホン/☎大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします。午後6時から翌日午後1時15分までと、土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。

◆広告中のメーカー希望小売価格には消費税は含まれていません。小売り段階で小売実売価格に別途消費税がかかります。

◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、希望小売価格に消費税分の3%を加えた金額をお送り下さい。

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

発・売・記・念
PCエンジン・CD-ROM　パソコン

ヴァリスII

あれから2年半…"優子"が帰ってくる。

セーラー服 AUDITION

"優子大募集"

日本テレネットのニューソフト「ヴァリスII」のヒロイン"優子"はセーラー服の似合う美少女だ。
キミのまわりに、同級生に、そんな少女はいないか。
いま、我々は、セーラー服の"優子"を捜している。キミたちにも捜して欲しい。
推薦してくれたキミにも、ゴキゲンなプレゼントが用意されていることはいうまでもない。
キミたちの情報網を働かせて、優子を捜そう!

'89日本テレネット イメージガール オーディション

■応募のきまり

応募資格 14歳～20歳までの健康な女性に限ります。また、1年間日本テレネットのイメージガールとして契約できる方。(保護者の承諾を得た方)

応募方法

●自薦の場合●

①履歴書:住所、氏名、年齢、生年月日、電話番号、職業(学校名)、身長、体重、ボディサイズ(B+W+H)、特技(趣味・スポーツなど)を明記してください。

②写　真:上半身と全身(できればセーラー服か制服を着用)のカラー写真(サービスサイズ)各1点ずつ。

①+②を封書にて下記応募先までご送付ください。

●他薦の場合●

①推薦する女住の履歴書(自薦と同様)

②推薦する女性の写真(自薦と同様)

③推薦者の住所、氏名、生年月日、電話番号、職業(学校名)、推薦のコメントを明記してください。

①+②+③を封書にて下記応募先まで送付してください。

※応募された書類および写真は返却いたしません。また、書類・写真の他への使用はいたしませんのでご安心ください。

応募先 〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
㈱日本テレネット「'89 イメージガールオーディション」係りまで

締め締り 平成元年4月28日(当日消印有効)

選考方法

書類選考のうえ、直接ご本人へご連絡いたします。その後読者による誌上(パソコン誌など)オーディションを行いますので予めご了承ください。

※お電話によるお申し込み、または、オーディション選考過程についてのお問い合わせは一切お受けできません。

賞金と賞品 "優子"…………賞金　50万円　1名
※賞金は契約金に充当させていただきます。
副賞 グアム旅行　※写真撮影をかねる。

推薦者賞(抽選)

■FM TOWNS	1名
■X68000	1名
■PCエンジン+CD-ROM²	5名
■優子のテレホンカード	100名

推薦者賞

■FM TOWNS　■X68000　■PCエンジン+CD-ROM²

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券 MSXファン 5月号

本年度最高のアクションゲームとの呼び声高し!!

背すじがゾクッとするほど熱くなれます。

ある時突然「幽霊」になってしまった「幽霊君」は大あわて。以前の記憶もすっかりないからさあ大変。そこへ現れた「おちょコ玉」という「魂」が、「地獄に仲間が捕らわれているんです。助けてください」なんて言うもんだから、話がますますややこしくなってきた。自分のことだけで手いっぱいなのに……。でもなにかありそう、閻魔大王に会えばなにかわかるかもしれない。そう思った「幽霊君」は「おちょコ玉」をお共に地獄へ……。

- MSX2の各アクションゲーム・キャラの中でも、幽霊君のハイ・レベルな動きは一見の価値あり。
- 痛快・愉快なキャラは次から次へと30以上も登場する。
- ただでさえ攻略多難なデカキャラが全部で15種。
- MSX2の機能をフルに活用した、美しいBGMとグラフィックが盛り上げる各ステージは大迫力!!
- 全7ステージ。各ステージが20面構成で、ボーナス面が2面用意されているので、**ななんと、合計154画面。**
- ジョイスティック対応(2トリガー)。

MSX2(2M BIT ROM VRAM128K以上)、MSX2+

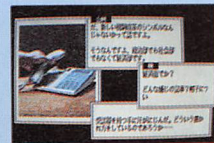
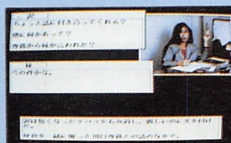
標準価格6,800円 **4月14日発売決定!**

MSXはアスキーの商標です。 ※標準価格には消費税は含まれておりません。

DOME

ドームに描かれた反核二元論は、人類存続への希望かもしれない。

プレイヤーがひとつの小説の主人公となり、自分の考えに基づいて自由に動き回れる――ノヴェルウェアシリーズの第一弾として登場したこのゲームは、夏樹静子原作の小説ドームを題材としたものなのだ。ドームは現代版"ノアの箱舟"といえるもので、全面核戦争が起こる前に人類存続の為の施設・"ザ・ドーム"を建設しようという壮大なドラマなのだ。

対応機種	MSX2、PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA、PC-9801 SHARP X-1全機種、FM-7、FM-77AV、X68000
メディア	5"2D5枚、5"2DD4枚、5"2HD4枚、3.5"2D5枚、3.5"2DD3-4枚
グラフィック	イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ	20万字程度(原稿用紙500～700枚)
標準価格	9,800円

ノヴェルウェア第一弾として

MSX2 **新発売!!**

株式会社 システム サコム

〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4F

TEL. 03-635-7609

HAL Laboratory

運をつかんで手当たりしだい!!

運もツキも実力のうち、というけれど
この3つのゲームが、まさに、そう。
手当りしだいに進むうち
そこらじゅうに、運やツキがごろごろ。
しっかりつかんで実力にできるか、さて。

田代まさしのプリンセスがいっぱい

白雪姫、人魚姫、親指姫、シンデレラ姫と、
マーシーこと田代まさしが繰り広げる大冒険アクションゲーム。
コミカルに、ダイナミックに、縦横無尽に活躍するマーシー。はたして、姫たちを無事救い出しハッピーエンドを迎えることができるか。

DISK 3.5インチ 2DD
MSX2 予価¥6,800

6月下旬発売予定

アメリカンドリームが、ここにある。

ピンク ラスベガス

DISK 3.5インチ 2DD
MSX2 予価¥6,800

眠らない街、ラスベガス。ここで、ルーレットやブラックジャック、スロットマシーンにキノと、4つのゲームを渡り歩きつつ、さまざまなドラマを経験することができる。アメリカンドリームに取りつかれたギャンブラーのように、ぜひともタキシードを着てプレイを。

※ゲーム画面写真はファミコン用です。

パチンプロ伝説

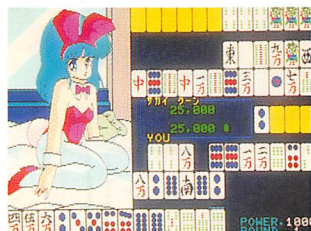
運か、腕か。クギを調べ、人のウワサ話に耳を立てて、いざ、勝負台を決定。リアルなサウンドとグラフィックが、まんまフィーバー気分。1発の明暗が、もう、こたえられないッ。開店前に行列するなんて、やってられないネ。

MSX2 MEGA ROM ROM 予価¥5,800

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-6344(代)

(価格には消費税は含まれておりません。)

おまたせしました

あのハチャメチャ麻雀がMSX版でデビュー！

※写真はPC-9801版です

MSX2専用　3.5インチ2DD
予価　6,800円

Majaventure
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

まだまだあるぞ!! テクノポリスソフトのラインナップ

お嬢様くらぶ

- PC-8801シリーズ全機種用（VA対応）
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- MSX2専用（DISK版）
- X-1シリーズ全機種用

※以下通販のみの販売中

- FM-7、77シリーズ用（5″、3.5″版）
- MZ-2500シリーズ用（要増設RAM）

全機種トランプ付　　価格　各6,800円

プロフェッショナル ベースボール

- MSX MSX2用（ROM版）
RAM16K以上　　価格　4,800円

Majaventure まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

- PC-8801シリーズ全機種用（VA対応）
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- X-1シリーズ全機種用（2枚組）

※以下近日発売予定

- MSX2専用（DISK版）

価格　各6,800円

赤川次郎原作 死体置場で夕食を

近日発売予定／
MSX2専用　3.5インチ2DD 6枚組
予価9,800円

JOYFUL PROGRAM LIBRARY MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー

ROM版なのにリストが見られる／
それぞれゲーム50本以上満載！

☆ファンダムライブラリー①
- MSX MSX2用
RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録

☆ファンダムライブラリー②
- MSX MSX2用
RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録

☆ファンダムライブラリー③
- MSX MSX2用
RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録

価格　各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

■お店で売っていない時は
通信販売実施中／　（送料無料）
①商品名、機種名、②住所・氏名・TELを書いて、代金を現金書留で申し込み先に送って下さい。

■通販申し込み先
〒105 東京都港区新橋1-18-21
第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ
テクノポリスソフト通販　係

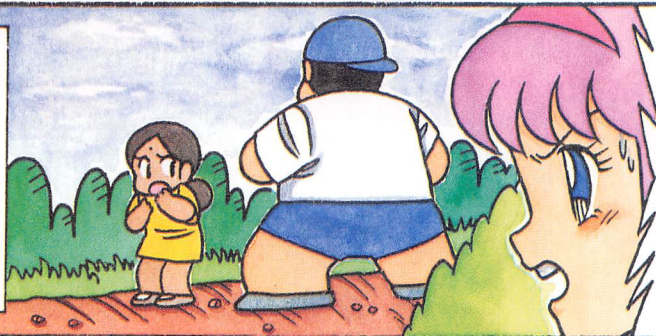
TECHNOPOLiS SOFT
徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TEL.03(432)4471

上記価格は、標準小売価格です。また、消費税は含みません。

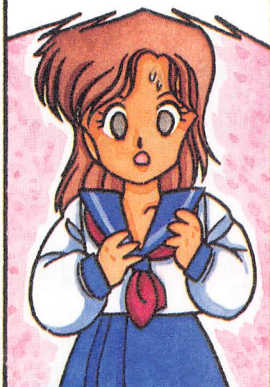
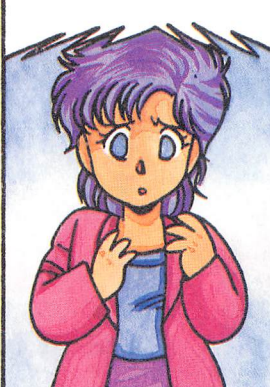
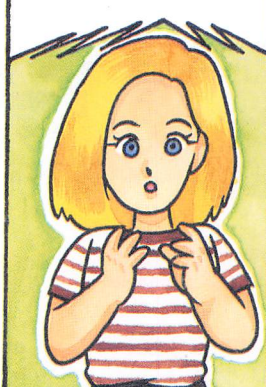
ぜんぜん似てない…のパロディ広告マンガ

ひみつのテッコちゃん アダルト版

佐藤 元
+テクノポリス編集部

魔法の国の王女さま
テッコちゃんは
魔法のコンパクトを
持って　人間界に
修業にやってきました

ああ！
外国からきた
ポニーちゃんが
中将に
いじめられて
いる――っ！

よーし
テクノクマヤコン
テクノクマヤコン
美少女ソフト
総力特集
にな――れ

いけな――い
これじゃ
中将に
○×△され
ちゃうかも
もういちど

スタートレーダー
になーれ
だめだわ
これでも
カワイイわ
もういちど

D.C.
コネクション
になーれ　でも
もし　中将が
金パツしゅみ
だったら…

そうだ
大戦略III
だったら
強そう
だし
アブナクない

あーなんというヒニクな
運命であろー
テッコちゃんは地雷に
変身したので何もできない
のである　このまま
踏まれて爆発するのか…

…
…

※大戦略IIIに地雷なんてないぞー

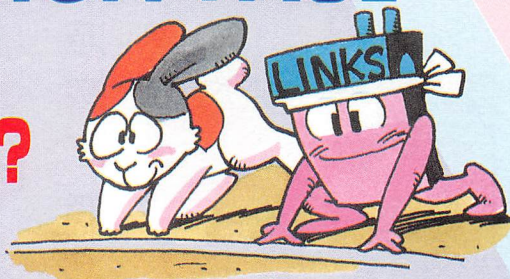
魔法の国からやってきたパソコンゲーム誌

テクノポリス

5月号 好評発売中
特別定価 590円（税込み）
毎月8日発売
徳間書店

THE LINKS INFORMATION PAGE

新学期になって仲間が増えれば、リンクスも新企画でスタートする!?

新年度をむかえて、リンクスではなにやら企んでいるようす。こいつはみのがせないかもしれないぞ！

THE LINKSライブの実体はというと

新しい通信を模索しつつ、けっしてむずかしくない楽しい通信をめざしているリンクスでは、またまたなにかを企んでいるようだ。今月から始まる『THE LINKSライブ』もそのひとつ。あるテーマにそって寄せられた数々のメールを再編成して、ひとつの企画としてまとめるというものだ。ふだんは、膨大なメールをいっきにななめ読みするようなことはできなかったから、あとから参加した人はなかなかその話題についていけないところがあった。こんなふうにダイジェストとして見られるのはとてもいい。特に、読んでばかりの人には便利だ。

そして、今後はその内容やそれにおまけゲームなどをくわえたものをディスクにまとめて、会員に会報として配る予定もあるのだ。それに、まだまだ隠していることがあるというのだから楽しみだ。やっとMSX2専用になるのかもしれない。

遊・アクセスガイド　リンクス内のイベント情報

日付	内容
4／7	●THE LINKS ライブ、スタート リンクスのなかの、チャットやBBSなどで集めた意見をあるテーマにそって再編成。その内容をまとめて特集します。第１回は「恋愛について」。いろんな意見や体験談を待っています！
4／13 27	●木曜クイズ ２週間に１度、Ａ１クラブのクイズハウスで出題します。これが、意外とむずかしいのです。13日は「春になると出てくる変な人クイズ」、27日は「さみしい人のゴールデンウィーククイズ」となっています。ふるって挑戦してみてください。
4／14 21	●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 恒例のネットワークラリーを開催中。毎週火曜日の夜９時にいっせいスタートします。今回も、５週勝ち抜くとグランドチャンピオンに認定。そしてメール用のオリジナル便せんをプレゼントします。参加者を待ってま〜す！

MSX・FAN・NET

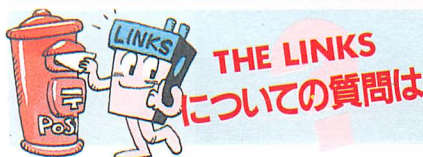
リンクスのご厚意で、１月号のＭファンのプレゼント企画にたくさんのモデムを用意してくださった。そうしたら、あたりまえだけど初メールがこんなにたくさん届いた。今月はできるだけ紹介したいと思うのだ。

➔記事の反響があるのはウレシイです！
➔どうしてダウンロードできないの？
➔どんどん参加して楽しんでね！

➔もう、メールを書くのなれてる感じ！
➔ゲームのコーナーもおもしろいよ
➔振りこみ用紙を出すと会員登録だね
➔これからもファンダムをよろしくね

➔どんどん活用して楽しもう！
➔またえもんはすぐなじんじゃったね
➔50円で２ゲームなんてどこで？
➔やっぱり天神様にお願いに行った？

➔部活ってクラブはなにをやってるの？
➔人生なんてままならないものなのだ
➔これからの活躍を期待してるぞ！
➔このメールは２枚のうちの前半なのだ

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（ＮＧＡ）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

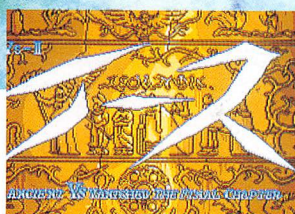
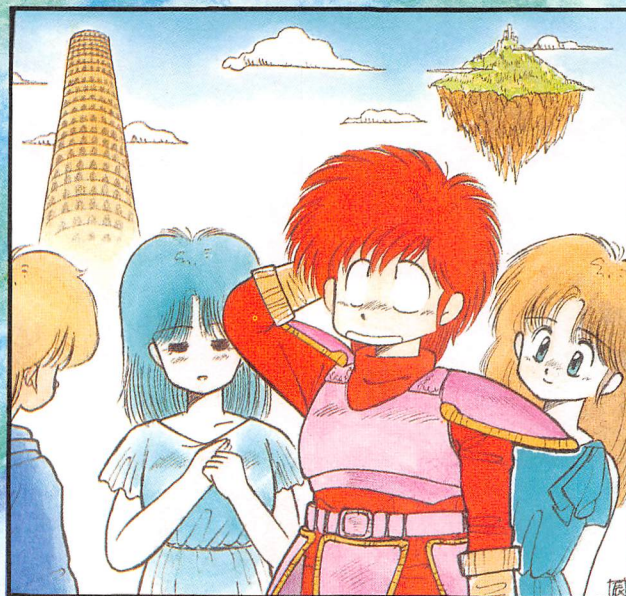
記憶のかなたに輝く心の宝物を探し出せ！

新連載!!

記憶のラビリンス

『イース』シリーズ

アドルを助けた女たち

↑『イース』のタイトル画面は女神

↑『イースII』は女神と6人の神官

今月から登場のこのページは、過去のゲームの秘められたメッセージ、ちょっといいエピソード、忘れられがちなわき役などを通して、ゲームの楽しさ、おもしろさを探っていこうというコーナーだ。

第1回は、87年、88年の各誌のグランプリを総ナメにして、絶大なファンに支持された『イース』シリーズ。近々、第3作も他機種版で、リリースされるようだが、この際何が『イース』をあれだけヒットさせたのか。そのへんのところを探ってみたいと、いうわけである。

人と人がおりなす物語、それが『イース』

RPGをやっていていつも思うのは、周囲の人々の無関心ぶりだ。こっちは、失われた平和をとり戻すため捕らわれたお姫様をとり戻すためがんばっているのだ。昔のRPGのような、単なる冒険者、賞金かせぎではないのである。それを何だ／宿はちゃっかり金をとるし、食料だって高いお金で買わなくてはならない。ちょっとでも足りないと売ってくれないし、貸しといてくれ／　などというユーズーも効かない。お金に余裕があるときはいいが、慢性の金不足に悩んでるときなど「お前らのために命張ってガンバってんだぞーっ／」と怒鳴りつけてやりたくなる。「お前らは金のことしか考えないのかっ!?　それなら、大事な金持って魔王といっしょに暮らしやがれっ／」とバセイのひとつも飛ばしたくなる。それが『イース』以前のRPGだったような気がする。

ところが『イース』は違う。誰もが事件に関心を抱いている。もちろん、金を出さないと武器は買えないが、町の人々は何かにつけ主人公のアドルを助けてくれる。もちろんこっちも相手の願いや頼みを聞いてやってるのだが。まっ、これなんかは持ちつ持たれつというかお互い様という感じでよろしい。

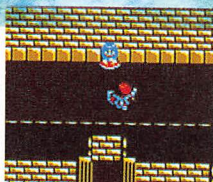
さて『イース』で最初にアドルを助けてくれる女性は女占い師のサラである。彼女は装備を整えて行くだけでクリスタルをくれるし、イースの本の1冊も直接ではないがくれる。その他、実は女神だったフィーナとレアも、いろいろなシーンで助けたり助けられたりする。問題はこれらの人々が、身勝手なストーリーのいいなりになって動かされるのではなく、彼女たちの行動が物語を作り出している点なのだ。

非業の死をとげた女占い師サラ／

←最初に大事な役を果たすのに、すぐ死んでしまう。かわいそう。

つまり、登場人物たちが自分で考え、自分で行動している。そこが『イース』の物語に厚みと奥行、そして自然さを出しているのだと思う。

『イース』シリーズに共通して登場するフィーナとレア、じつは女神だった

←ハーモニカを吹くだけではなかったレア。ダームの塔でも登場する。

←神殿に捕らわれていたフィーナ。記憶喪失なんていっちゃってー！　本当は女神だったなんて。

←『イースII』後半で大切な役を演じるマリア。実は6人の神官の子孫の一人だった。鐘つき堂のシナリオはスリル満点！

やっぱり、リリアは人気No.1アイドルムスメなのだった

と、いうわけで『イース』といえばアドルより有名になってしまったリリアである。もちろん『イースII』からの登場人物だが、シリーズを通じて最も人気の高いキャラクタではないだろうか。確かに、オープニング、エンディングで人物としては、ほとんど唯一かなりのコマ数をさいて表示されていて、他のキャラとくらべてぐっと有利ではある。しかし、フィーナとレアの女神2人だって、どっちかはわからないが『イース』のオープニング、『II』のエンディングに表示されている。だが、現実は、リリアの人気は抜群で、編集部に送られてくるお便りやイラストは『イース』に関しては、ほとんどがリリアネタだ。

登場の回数も多いので、他のキャラより印象深いのは当然だがそれにしては人気が片寄りすぎている。リリアの人気の秘密は何か？　少し考えてみたい。

まずオープニング。突然、天空のイースへワープさせられたアドルを助けてくれるのがリリアである。次に、最初のイベントともいえるフレア・ラル救出とも関係するが、リリアの病気を直す薬を探す、ということになる。病気を直す薬をバノアのもとに届けると、その時の会話をリリアが聞いている。このへんのリアルタイムに動いていくイベントというのが新しかった。いかにも本当っぽかった。

アドルがあちこち歩いている間に、リリアは廃坑に入りこんでしまう。このへんから、リリアの不可解な行動が始まる。あんなに強くなったアドルでさえ神殿にたどり着くのに死にそうになりながらだったのに、どうして病みあがりの女の子が行けるんだ、なんてことはこの際いわないことにしよう。なんでまたそんな危険なところに１人で行こうなどと思ったのか？　ここが問題だ。答えは誰でも知っているように、アドルが好きだから、である。リリアはアドルの後を追って廃坑に忍びこむのだ。薬を届けた直後にお礼をいわれたあと「アドルさん……うん、何でもないの」という言葉がある。ここで、アドルが新しい展開をできるようだとこんなに楽しいことはないのだが、それは望むのが無理というものだろうか。だいたい、ゲームを作る人間からいわせると、主人公ほど個性づけしにくいものはない。勝手に会話させることができないからだ。主人公キャラはまわりの状況に合わせて動くだけなのだ。勝手に会話をさせたり、プレイヤーが望んでもいないことを主人公がやってしまったら、そのキャラに対する思い入れが薄れてしまわないかと作るほうは心配するのであって、これはだいたいは正しい。

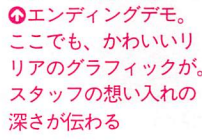
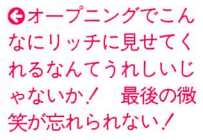
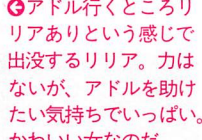
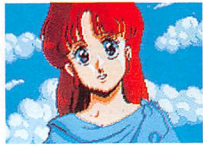
話をリリアに戻そう。リリアはその後、銀色のペンダントをくれて、それから石にされてアドルがその呪いを解くとすでにリリアの姿はなく、ちょこまか動き回ってばかりいる。ラストのボスキャラとの対決前にも出てくるし、考えてみると途中氷の世界、熔岩地帯以外ではほとんどの場面で登場することになる。こうなると、マリアやキース、フィーナ、レアといったきちんと役目を持ったり、重要な役柄のキャラもかすんでしまうのも無理はない。ある意味でアドルという名前すらもかすんでしまう。

それでいて、リリアの行動に一貫性があるかといえば、はっきりいってそういったものは無きに等しく、もしもあるとすれば、それはムチャクチャということだけで、いつもアドルの手を焼かせてばかりである。だがそこがかわいいというところが世の中にはある。確かにある。そこがリリアの魅力といえるのではないかと、急に結論めいたことをいってしまって申し訳ないのだが、そういう風に考えてもいいのではないかと思う。だがもちろん、これにはもっときちんとした理由がある。『イース』を作ったスタッフがリリアというキャラクタを生み出した。最初はたんにかわいい女の子を、ぐらいの気持ちで作ったのかもしれない。それがオープニングにも使おう、どうせだったら中盤にも終盤にも使おう、というスタッフのリリアへの思い入れ。それがリリアをこんなにも魅力的な女のコに仕立て上げたのではなかろうか。与えられた役割しか果たさないキャラは魅力には欠ける。リリアのシリメツレツぶりこそ人間のものだと思うのである。エンディング近くでフィーナにも意味深な告白を受けるアドルだが、いつものようにハードボイルドな無口をくずさない。リリアの恋はかなえられそうだ。

と、いうわけで今月はリリアのことだけで話が終わってしまった。『イース』シリーズについては、またいろいろと考えてみたいと思ってる。RPGファンのみなさん、このページでとりあげてほしいテーマを募集しているので、よろしく。感想なんかもあるといいな……。

兵庫県原田博之氏のリリア

フィーナもきれいなのにね

想い出のリリアグラフィティ

オープニングでこんなにリッチに見せてくれるなんてうれしいじゃないか！　最後の微笑が忘れられない！

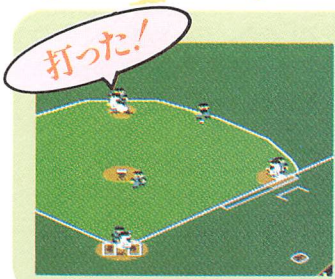
アドル行くところリリアありという感じで出没するリリア。力はないが、アドルを助けたい気持ちでいっぱい。かわいい女なのだ

エンディングデモ。ここでも、かわいいリリアのグラフィックが。スタッフの想い入れの深さが伝わる

媒体	
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

さっすが2+！ の美麗スクロールに充実機能満載なのだ！

初代ファミコン版からすでに87年度版、88年度版と3年にわたってベストセラーの名をほしいままにしている『ファミスタ』がいよいよ、MSX2+専用だが、MSXユーザーの前にその姿を現すことになった。ファミコン界でも、野球ゲームブームを巻き起こし、数多くのライバルを生み出してきたのに「やっぱりファミスタだね」といわせ続けていたのは、やはり動きのよさ、タイミングのよさといえそう。そのよさを、そのままMSXに持ちこんで、なおかついろんな要素がプラスされているのが、このMSX2+版『ファミリースタジアム』なのだ。投げる、打つ、守る、走る、という野球の要素が、過不足なく組み合わされて、本当に野球をやっているような気にさせる。ここがミソなのだ。

さて、このゲーム、基本はファミコン版の『88年度版』だが、選手データも、トレードなどを含めたいまの状態に近づけてあったり、2+にしかない4チームが加わっていたりで、実質的には『89年度版』といえそう。

他にも、チームエディット機能、将来の追加チームディスクの供給など、気になるオプションがめじろ押しだ。野球ゲームファンなら見逃せない！

2+の性能を最大限に引き出す野球ゲームの大作だ！

MSX2+のスクロールはさすがにきれい。ジャンピングキャッチやスライディングキャッチなど、ファインプレイもできるぞ。

動きもなめらか。左右の上投げ、下投げの差ももちろん区別していてリアル。球種も多彩だ

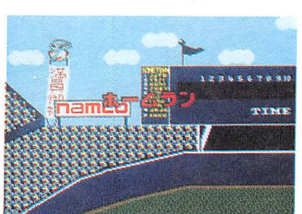
投手、打者、走者のメイン画面

快速球でおみあいも見送り！

超最新のチームデータで、ペナントレースも超もりあがるぞ！

ゲームは、人間対人間のVSモード、人間対コンピュータ13チームの勝ち抜きモード、人間と好みの5球団で130試合を戦うペナントレースモード、コンピュータ同志のウォッチモード。ペナントレースモードは、これまでのファミコン版にはなかったものだ。5チームを相手に26試合ずつ、全130試合は長丁場で、ディスクに経過をセーブできるMSX2+ならではの遊び方といえそう。これまでの勝ち抜き戦では、1回負けるとそこでゲームオーバーだが、長いペナントレースではいかに負けるか、ということも最後の勝利をつかむポイントになってくる。かけひきをうまくやらないと息切れしてしまうのだ。

ゴロは内野安打になりやすい

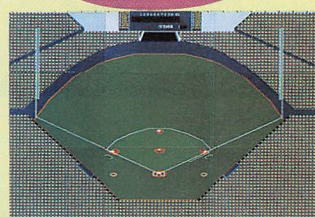
盗塁！ エキサイトする場面！

やたーっ！ ホームラン！

球場はドームと青空の2つ！ それぞれの特徴をつかめ！

球場はドームと青空の2球場。ファミコン版では4球場だったが、ここだけだとパワーダウンといえる。だが、ファミコン版が広さと形が違うだけだったのが、MSX2+版では広さだけではなく、ルールなど細かいところで趣好がこらされている。

⇧球場選択画面

ドーム球場はリアルだ。ホームランバッターなどの打球がま上に上がってしまった場合、天井に当たっていきなり落下したり、強烈で飛距離がある場合は天井をつき破ったりすることもあるようだ。ルールは勝負がつくまで延長戦が行われる。

ドーム球場

⇧早くドームをつき破ってみたいな

青空球場

⇧新しく12回引き分けルールになる

青空球場では、12回で打ち切り、決着がつかない場合は引き分け。その他、太陽の光が目に入り、いくらプレイヤーがきちんと守っても選手がエラーをするようになっている。

謎の4球団のチームデータを ここだけの話 大公開

オールドリームズ

<バッター>

	名前	守備	打席	打率	本塁打	走力
1	はやみ	2B	L	.250	4	26
2	いわきい	3B	R	.342	28	18
3	おずま	LF	L	.400	62	14
4	どかへん	C	L	.358	54	4
5	はながた	1B	R	.372	52	16
6	さもん	RF	R	.318	46	4
7	きうしち	CF	S	.333	2	24
8	とのま	SS	S	.288	6	20
	あぶさん	OF	R	.365	45	4
	くにたち	IF	R	.322	40	14
	いつてつ	IF	R	.314	26	10
	いからし	OF	R	.306	12	20

<ピッチャー>

	名前	投げ	防御率	球速	体力	R	L	F
先	ひゆうま	L	1.96	150	60	16	16	2
先	にかいど	R	1.72	170	60	2	2	2
先	ふじむら	L	2.32	170	55	2	2	6
先	きういち	L	3.00	160	50	16	10	16
リ	はんははん	R	2.56	150	25	8	10	8
リ	さとなか	RU	3.10	145	20	16	16	16

チーム平均打率	.333
チーム本塁打	377
チーム平均防御率	2.44
チーム平均走力	14.5
チーム総合ランク	特A

おずま、さもん、ひゅうま、はながたの「きょじんのほし」グループにどかへん、あぶさん、さとなかといったアニメやコミックでおなじみの選手ばかりだ！ はやみの足は異常だ！

ナムコスターズ

<バッター>

	名前	守備	打席	打率	本塁打	走力
1	まつぴい	CF	S	.272	4	20
2	らりいX	SS	L	.280	2	16
3	たろすけ	3B	R	.310	22	6
4	ぱつく	1B	R	.332	32	4
5	わぎやん	2B	L	.257	25	6
6	ぎる	C	R	.280	10	10
7	わるきゆれ	RF	L	.260	10	14
8	かげきよ	LF	R	.272	10	8
	みらにん	IF	L	.235	6	12
	どらはす	IF	R	.247	11	4
	いしたあ	OF	S	.300	4	8
	かい	C	R	.220	15	10

<ピッチャー>

	名前	投げ	防御率	球速	体力	R	L	F
先	めたるほく	L	2.25	160	40	8	8	6
先	あさると	R	2.40	140	40	11	6	2
先	ぼすこ	RU	3.52	140	35	14	2	4
先	ぎやらか	LU	3.20	135	30	14	14	0
リ	ぜひうす	R	2.90	138	15	6	6	10
リ	どらすひ	RU	4.58	135	15	4	10	6

チーム平均打率	.272
チーム本塁打	151
チーム平均防御率	3.14
チーム平均走力	9.8
チーム総合ランク	A

おなじみナムコスターズだ。まつぴいの走力を生かして、短打で点をかせぐのだ。防御率はよくないが、投手陣も充実している。このチームで勝つと妙に気持がいいのだ。

オールドボーイズ

<バッター>

	名前	守備	打席	打率	本塁打	走力
1	すばた	CF	S	.293	16	22
2	もとはり	RF	L	.383	33	12
3	きんぐ	1B	L	.355	55	6
4	みすたあ	3B	R	.353	37	10
5	こおじ	LF	R	.336	44	8
6	たぶた	C	R	.303	45	6
7	やだわ	2B	L	.369	34	12
8	もりみち	SS	S	.306	20	18
	ひろうか	IF	R	.314	10	12
	かわうえ	IF	L	.370	25	8
	のむさん	C	R	.320	52	6
	てつしん	OF	R	.329	32	12

<ピッチャー>

	名前	投げ	防御率	球速	体力	R	L	F
先	えなつよ	L	1.80	160	50	14	10	10
先	むらまや	R	2.08	155	50	12	10	12
先	すぐる	R	2.28	145	50	16	4	6
先	そうこん	L	2.00	145	40	10	10	10
リ	1001	R	2.55	150	20	8	12	6
リ	かにやん	L	1.30	160	20	10	10	2

チーム平均打率	.335
チーム本塁打	413
チーム平均防御率	2.00
チーム平均走力	11.0
チーム総合ランク	特A

すばた、もとはり、きんぐ、みすたあ、かにやんと元ガイアンツの名プレイヤーが多い。他には、熱血むらやま、ヘビー級えなつよなど、力強いチームだ。すばたの足は速いぞ！

メジャーリーガーズ

<バッター>

	名前	守備	打席	打率	本塁打	走力
1	へんたそん	CF	R	.346	20	18
2	さんぱく	2B	R	.294	30	15
3	ほつくす	3B	L	.376	22	7
4	すとぺり	RF	L	.328	56	14
5	かんせい	LF	R	.322	60	13
6	まつく	1F	R	.288	46	6
7	があたあ	C	R	.280	26	5
8	おすみす	SS	S	.300	14	17
	ぼけつと		R	.372	40	12
	ういんふい		R	.374	50	11
	くらく		L	.298	56	10
	どうぞ		R	.336	48	7

<ピッチャー>

	名前	投げ	防御率	球速	体力	R	L	F
先	らいおん	R	1.70	160	60	8	6	2
先	ばいお	L	1.90	150	66	7	4	5
先	くられんす	R	2.00	155	54	10	8	5
先	ぐでん	R	2.20	156	50	5	7	3
リ	えかすり	RU	2.05	140	30	16	8	12
リ	りげち	L	1.20	146	25	7	5	3

チーム平均打率	.324
チーム本塁打	468
チーム平均防御率	1.84
チーム平均走力	11.3
チーム総合ランク	特A

ホームラン数とチーム防御率では、他をダンゼンひき離している強豪チームだ。かんせいの60ホーマー、すとぺりの56本はとにかくすごい。らいおんの球速160kmも天下一である。

時間を超えてやってきた、ゆかいなロールプレイング

工画堂スタジオ
☎03-353-7724

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

多くの要素で十分楽しい本格RPG

ここのところ、ちょっと少なめだったRPGに期待の新作が登場した。その名も『時空の花嫁』。タイトルからもわかるように、時間を超え、ファンタジーの世界を冒険するゲームだ。

工画堂スタジオの今までのRPGというと、『サイキックウォー』などに代表される、比較的画面の変化が少ないタイプのものが多かったけれど、『時空の花嫁』ではずいぶんイメージが変わっている。基本画面となるのは、マップ上を歩きまわる移動画面で、敵と出会ったり、人と会話をしたり、アイテムなどを買うときは、ウインドウが開くという具合だ。キャラもユニークでかわいいし、グラフィックもうしぶんない。

ゲーム自体は、敵と戦って経験を積み、いろんな人から情報を得て、アイテムをそろえていき……という一般的なRPGの構成だ。ただ、タイムマシンでいろんな時代へタイムトリップするのはもちろん、2〜3日まえにもどったりと、時間に対してのとらえ方がほかのRPGとは違ってくる。決められた日でないと、情報を得るのに必要な人物と会えなかったりということもあるので、そういうときにタイムトリップが必要になるというわけ。しかし、夜になると寝なければいけないとか、そういう時間の概念はないので、ふだんはそれほど時間を気にして行動する必要はない。かわった要素のひとつといえるだろう。

移動画面

⬆これが基本画面。立っている人とは正面からぶつかれば話せる

移動画面(室内)

⬆建物の中などを移動するときはウインドウが開き、そこを移動

戦闘画面

⬆戦闘シーンはウインドウに敵を表示し、コマンド選択で戦う

会話画面

⬆建物のなかには、人々と話したり、物を買ったりできる家がある

まず舞台は16世紀へ、でもつぎは…

⬅ひさびさのデート。ところがこのあと

⬅とつぜん何者かによってクミコがさらわれてしまった！

22世紀。人類はタイムマシンを発明し、時間を超えるタイムトリップを可能にした。しかし、同時に時間犯罪を生み出す結果となってしまった。時空間管理局は、犯罪防止のためタイムパトロールを設けた。

主人公ケン(すなわちキミ)は、念願かなってタイムパトロールの隊員になった。ひさしぶりに、恋人クミコとお祝いをかねて食事へと出かけたそのとき、とつぜん黒い影がクミコをつつみ、さらっていってしまったのだ。

⬇キミはタイムマシンに乗りこみ

ケンはおどろきながらも本部へもどると、犯人の乗ったタイムマシンが1503年、16世紀へと漂着したことがわかった。

——というわけで、舞台はまず16世紀へとうつり、キミはさらわれた恋人クミコを取りもどさねばならない。16世紀のロデラーンの町には、貴族やあらくれ者の兵士たちや怪物、数々の事件や謎が待ち受けている。

➡16世紀へとタイムトリップしてクミコを救え！

⬆⬇16世紀のロデラーンの町にはいろんな人々や敵が待ち受けている。貴族や傭兵隊長、あらくれ者の兵士など、たくさんのキャラクタが登場するので乞うご期待

⬆さあ、ゲームスタートだ。まずは16世紀から

ゲーム中もつぎつぎと急展開の連続!

ゲームは、16世紀のロデラーンの町の、ほぼ中央に着いたタイムマシンからスタートする。ここから外へ出るとガラの悪い連中に出くわし、町に入るにはパスが必要だという。とうぜん持っていないので、町の外へ出されてしまった。

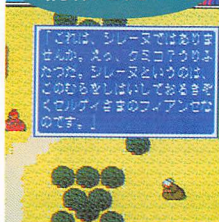
町の外を歩いていると、とつぜん怪物に出くわした。さっそく戦闘シーンに突入。戦闘中はコマンド選択式になり、攻撃は表示されたコマンドを選ぶだけ。ただし、この攻撃がかわっていて、武器や攻撃法を選ぶのではなく、頭、胴体、手足のうち、敵のどの部分を攻撃するかを選ぶのだ。敵にはそれぞれ弱点があるので、どこを攻撃するのが効果的かを見つけるのがポイントになる。戦闘シーンはちょっとかわっていておもしろい。

町の人々の話を聞き、カポエラという格闘技を習い、修行を積んだ。そして、町の中に入るためのパスを売ってくれるという人がいたので、パスを買って町の中へとむかった。町の中には怪物たちが多く、歩きまわるのは容易ではないが、歩きまわるうちに多くの経験を積み、知力も体力も上がってきた。そして、町の人々の話から、恋人クミコに似た人物がこの町にもいることや、クミコらしき女の子がつれていかれたということがわかった。いよいよ物語は、大きな展開を見せはじめる!

敵と戦い!

↑とつぜん敵が現れかってに戦闘シーンに入った。敵もユニークで楽しい

←パスを見せろって? そんなもの持ってないよーだ

情報を得て!

←町の人々の情報は重要。えっ、クミコと似ている人がこの町にもいるの?

修行を積み!

←カポエラなんて格闘技は聞いたことないなあ。とりあえず修行しちゃえ!

町の人を助け!

←ときには町の人を助けることもあるのだ

恋人クミコをさがし出せ!!

↑クミコはいったいどこへいってしまったのだろうか?

ユニークな町の人々がゲームのポイント!!

武具屋

町の外で、武具を売っている。値段も高くないので、まずはここでお買い物。

休憩所

ここでは無料で体力が回復できる。ごはんをすすめられたら食べてみたら……?

剣の修行場

うーん、森田健作みたい。剣の腕をみがくところだ。ほんとに強くなるの?

薬屋

ここには何度も世話になる。体力回復や毒消しの薬はいくつ持っていてもいい。

腕相撲挑戦場

腕相撲で勝てればお金がもらえる。楽に金もうけができるというわけ。ムフフ。

魔法使い

町のあちこちにいる魔法使い。それぞれいろいろな魔法を教えてくれるぞ。

ソードマスター

この元気なじいちゃんは、強力なスピンクラッシュという技を教えてくれる。

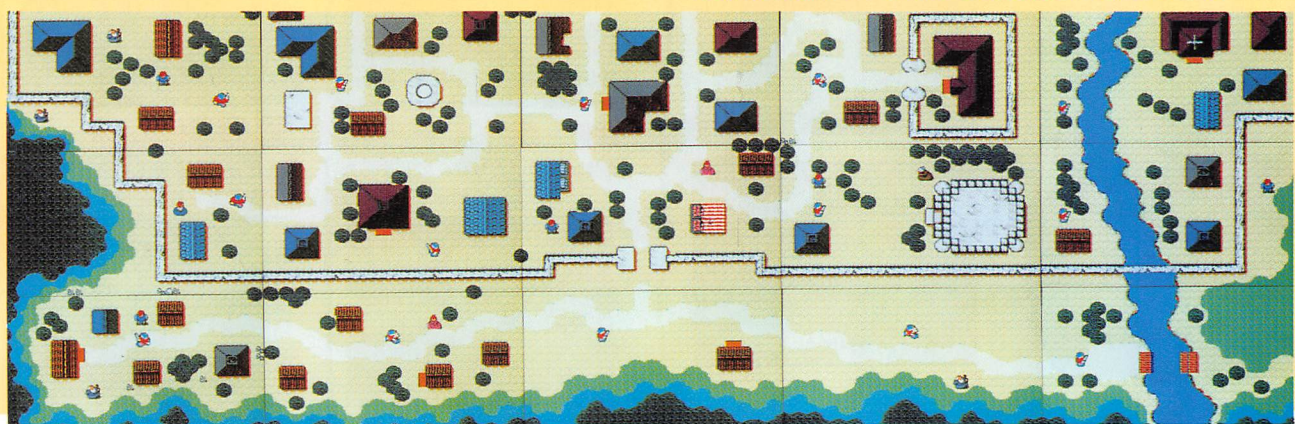
占い師

お金を払うとヒントをくれる。ほかにもユニークな人がたくさん出てくるぞ。

16世紀のロデラーンの町をちょっとだけ!

これはスタートしたばかりのころに歩きまわれる16世紀のロデラーンの町。はじめはマップ下のほうで経験を積み、お金をかせごう!

4月15日発売

恐怖の連続！ゴシックホラーなRPG

ラプラスの魔
DIABLE DE LAPLACE

ハミングバードソフト
☎06-315-8255

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

冒険の時は1920年代 舞台はアメリカ、幽霊屋敷

ゲームの舞台は、1920年代のアメリカ。マサチューセッツ州ニューカムの町はずれに、ウェザートップ館と呼ばれる古ぼけた屋敷が存在した。うわさでは、そこには得体の知れないものが巣喰っているらしいのだ。プレイヤーは探索者となり、不気味な館に足を踏み入れて、そこに潜むものの正体を調査するのだ。

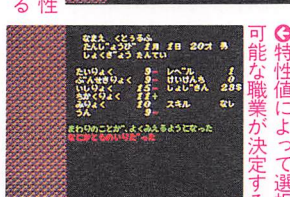
ウェザートップ館

↑いかにも幽霊が出そうな雰囲気

キャラクタメイキングで 経験をつんだ探索者を作る

このゲームのキャラクタ作成方法は、すこし変わっている。まず、名前・性別・生年月日を決定するのだけど、ここまではよくあるパターンだ。このとき、キャラクタの年齢は、15才に設定される。つぎに、探偵、科学者、霊能者、ジャーナリスト、ディレッタント（いわゆるひま人だ）の職業を選択する。そのまま調査に出発してもいいけど、年をとらせて経験をつませれば、能力が上がったり、各種の技能が得られる。ただし、能力が下がるときもあるし、老衰で死ぬこともあるので、30代くらいのキャラクタでパーティを編成するのが、まあ無難なところだ。

←与えられたボーナスポイントを割り振ろう

→経験をつむと、特性値が上がり下がりする

←特性値によって選択可能な職業が決定する

↑4人のキャラでパーティを編成

OH MY GOD!

↑年をとりすぎて死んじゃった！

ニューカムの町を利用して スムーズに冒険をすすめよう

ニューカムの町には、調査をするうえで役に立つ場所がたくさんある。調査に出発するまえには、武器屋や道具屋で必要なものを購入しよう。最初にかならず買っておくものは、道具屋で売っているカメラとフィルム。館で出会ったものを撮影すれば、証拠になるのだから。そのほか、酒場（禁酒法が実施されているのに）やうらないの店、図書館などがある。最初は使いみちがないけれど、調査が進展するにつれ、きっとお世話になるはず。

←調査に必要なものはすべてそろうのだ

武器屋
ナイフや強力な銃器を売っている。銃は弾を購入しないと使えないぞ。

道具屋
カメラやフィルム、医療箱などの役に立つアイテムがそろっている。

酒場
ここでは、経験をつんだ探索者を雇ったり、情報収集ができるのだ。

うらないの店
レベルアップの手伝いをしてくれたり、貴重な助言を与えてくれる。

教会
仲間が傷ついたり死んでしまったばあいは、ここで助けてもらおう。

図書館
調査によって入手したアイテムの鑑定をしてくれる、便利な場所だ。

※画面は開発中のものです

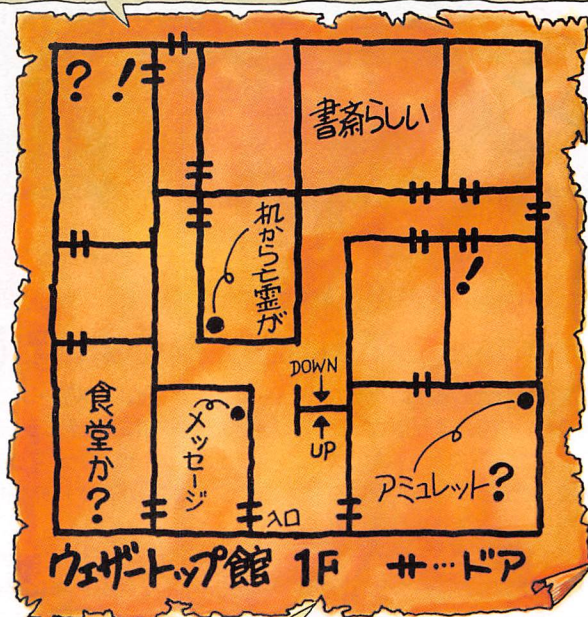
暗きウェザートップ館に潜むものとはいったい…

ウェザートップ館に足を踏み入れたら、生きて返れないかもしれない、と覚悟しておくこと。屋敷は、外から見るかぎりでは2階建てのようだ。だが、地下室や屋根裏など、見えないところにも調査が必要な場所があるかもしれない。屋敷の内部には、さまざまな魔物が潜んでいるだろうし、巧妙なトラップも仕掛けられているだろう。一瞬たりとも気が抜けない、危険な調査が探索者の使命なのだ。しかし、危険が大きいぶん見返りも期待できるというもの。途中で投げ出さずに、調査を続けてほしい。

屋敷の内部は３Ｄダンジョン

手強いものばかりが登場する！

随所に毒針などのトラップが

アイテムは巧妙に隠されている

これは、ウェザートップ館から生還後に狂死した探索者が残してくれた、屋敷１階のマップだ。具体的なことは読みとれないが、その内部になにがあるか暗示している。マップ上に記されている「！」はトラップの位置らしい。新たな探索者の助けになればいいのだが……。

館に巣喰う魔物たち悪しき力を打ち倒すのだ！

屋敷のなかは、不気味な魔物どもの巣窟となっている。彼らを倒すには、武器があればいいというわけではない。なによりも生き残ることを考えて、ときには逃げたり、意表をついて話しかけてみることも必要だろう。

よく作戦を練って戦うように！

ここで紹介する魔物のなかでは弱いほうだ

小さいくせに、大ダメージを与えてくる

屋敷１階で最強の魔物。逃げるが勝ちだ！

この世に未練がある幽霊。話しかけると…

便器からぬっと出現したらこわい魔物だ

映画で有名になった、いわゆる騒がしい霊

身も凍るような体験が探索者を強くしていく

屋敷から無事にもどれたなら、そこで得たものをニューカムの町で評価してもらうことが大切。

まず、屋敷内で遭遇した魔物を撮影してあれば、その写真を買い取ってもらえる。探索者が収入を得る方法は、これだけなのだ。とうぜん、ピンボケの写真は安く買いたたかれてしまう。

また、うらないの店にいくと、探索者の得た経験値がある数に達していれば、レベルアップをしてくれるのだ。これによって、ウェザートップ館から生還できる確率が、多少は上がるだろう。

もし、屋敷内でアイテムを入手したなら、かならず図書館にいって鑑定してもらおう。意外な事実が判明したり、アイテムの効果を教えてもらえるだろう。

レベルアップ

うらない師が、レベルアップに必要な経験値を教えてくれるのだ

写真を売る

売ったことのある魔物の写真は、つぎに売るときは値段が安くなる

アイテムを調べる

図書館でアイテムを鑑定してもらうには、それなりのお金が必要

発売中

FAN-NEWS

システムソフト
☎092-752-5278

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,500円

ついに出てくれました！ のマップ集だ

暗雲の垂れこめる空に一筋の稲光りが。いなずまが落ちたところに目をこらすと、1人の女魔法使いが立っている。そしてその隣りには、魔界より呼び出された1頭のドラゴンが……。

ファンタジーウォーシミュレーションゲーム『マスターオブモンスターズ』に、とうとう、というか、やっとというか「マップコレクション」が新たに発売された。

1枚のディスクに、キャンペーンモードひとつに、単体マップ30枚。前作で好評だったキャンペーンモードは、よりむずかしくなって、マップ、敵マスター、そして味方マスターも一新されて再登場だ。マスターがなんとサモナーになっているのだ。冒頭に女魔法使いと書いたのはそのため。単体マップのほうは、全国のユーザーから送られてきた力作から、システムソフトで厳選したものである。どちらも、難易度はかなり上がっている。再び、戦いの火ブタが切られたのだ！

キャンペーンモード前半実戦記

〈マップ〉1 何事も最初がかんじん！しっかりレベルアップだ

まずはキャンペーンの第1マップ。マスターがサモナーに変わっているだけでなく、召喚できるモンスターもサモナーの生産タイプになっている。ドラゴンが2種いるのと、エンジェルのほかデーモンも呼び出せる。その他バーバリアンもいて、こいつは成長するとバーサーカーになる。最初のマップは陸路は右からぐるっと回りこまなくてはならないので、ペガサスなどの空中軍団で北上、塔移動でドラゴンなどをワープさせる。レベルアップ中心に攻めたい。

⬅敵陣そばの山岳にワープ

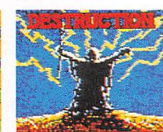
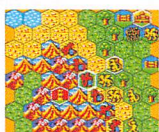
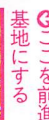
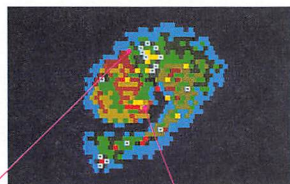
⬅ここを前進基地にする

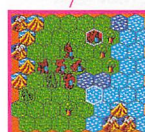
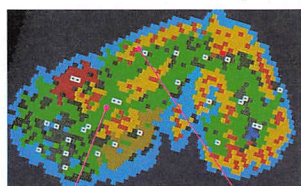
⬆横一線に並んで総攻撃なのだ！

⬆ついに、占領。ぎりぎりだった

〈マップ〉2 短期決戦のハチャメチャ戦線

2番目のマップは超小さいマップ。ドラゴンパピーのようなかっこうだ。15ターンしかないので、レベルアップは1種ぐらいしかできないと思う。くれぐれもマップ1で3種以上レベルアップさせておきたい。右下の中立の塔が乱立しているところに敵マスターが出てきて、ぎっしり、モンスターで埋まってしまう。乱戦は必至だが冷静に攻めたい！

➡敵も味方も入り乱れて、もう大変。マスターを殺してレベルアップだ！

〈マップ〉3 南下政策は慎重に。戦力の分散がキー！

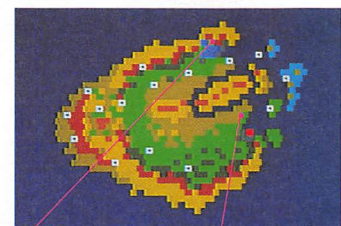
32ターンと長いが、マップもデカイので、楽な展開は望めない。北端の赤からスタート、南西の青へと、下っていく。中央に山脈があって、その両側がシレツな前線になる。青はバーサーカーを何人もくり出してきて、ほうっておくと、ドラゴンや巨人もあっという間に殺されてしまう。強いわりにレベル2のモンスターなので経験値も少ない。山脈の南端に戦力を集中できれば落としたも同じだ。

⬆山脈の南側に戦力を集中！

⬆山脈の北側もしっかりカバー！

⬅いやなバーサーカーは、精霊でダメージを！

〈マップ〉4 いきなり超ムズカシになるのだ

4番目のマップは、いきなり超ムズカシになる。始めに3つ塔はあるが、すぐにとられてしまう。敵は始めに12も塔を持っている。とにかく、中立の塔がひとつもないのだ。空中戦力でしか、北上攻撃はできないし、陸上戦力では、ぐるっと遠回りしなくてはならない。ここは陽動作戦で、戦力を海上におびき出し、ワープでマスターに不意討ちだ！

⬅こっちのマスターが危険！

⬅いきなりワープでビシバシ！

これが厳選された全30マップだよーん！

マップを作るのは簡単だけど、面白くてしかも見て美しいマップを作るのは、至難の技！文中のデータは、最初に表示した国の順。マスター名は最初の3文字のみで表した。

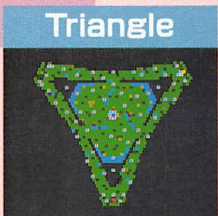
また、プレイヤーは初期状態ではBLUE国に設定されていることが多いが、例外的にRED国になっている場合はそのむね記した。どれも力作ぞろい。じっくりプレイしてほしい。

ドラゴントウ

BLUE／RED　塔数5／5　マスター＝ウォー／ネクロ　かわいいドラゴンの姿をしたマップ。2人用でスピードが勝負。空中戦力を活用しよう！

ファンタジア

BLUE／RED／GREEN　塔数4／6／4　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ　グリーンの攻略がキーポイントだ。他の国を担当するのもいい。

Triangle

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数7／6／6／6　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　セイレーンやクラーケンの活用がポイント！

カオスアイル

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数3／3／4／10　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　短期決戦型のマップ。第一手が勝負を決める？

まほうのせかい

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数10／4／4／5　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　ユーザーは赤のネクロマンサー。

グレートレイク

BLUE／RED　塔数5／5　マスター＝ウォー／ネクロ　砂漠の回りの城壁を活用できる。河を渡るところが、ポイントになる。

クロスポイント

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数6／9／9／9　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　塔の数が少ないので、少数精鋭で！

Wizard

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数5／4／4／3　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　グリーンを選べば、もっとむずかしいぞ。

サラブレイツ

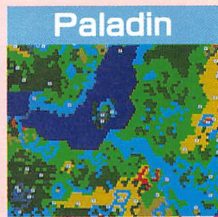
BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数4／5／6／7　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　地形をよく検討してから召喚すること。

ハントウのハシャ

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数9／12／16／8　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　担当する国で違う戦略が必要。

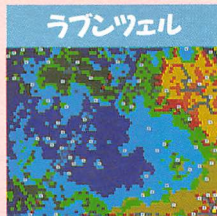
ミツドモエ

BLUE／RED／YELLOW　塔数15／13／24　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ　その名の通り、三つ巴の戦い。城壁上の戦闘に要注意。

Paladin

BLUE／RED／GREEN　塔数8／11／7　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ　はグリーン。水棲族の活用がポイントのマップ。

ダークロード

BLUE／RED／GREEN　塔数12／3／8　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ　プレイヤーはRED。東西に走る河を計算に入れること。

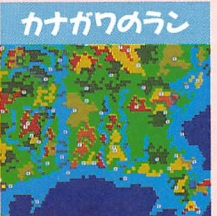
ラプンツェル

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数3／7／4／6　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　水の城の主といったところか。

フシギナシマ

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数10／10／10／10　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　陸上型のモンスターは使いにくいか。

ナイチンゲール

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数6／8／10／12　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　最初の敵はイエローだ！

カナガワのラン

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数1／1／1／1　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　海からの奇襲に要注意！

プレヒストリー

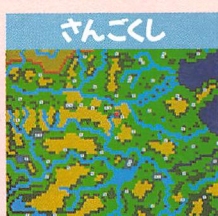
BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数3／3／3／3　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　先史時代の日本とその周辺のマップだ。

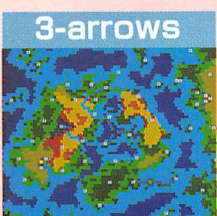
キス ショット

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数4／24／15／21　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　各国とも守りが固そうだ。

エディシン

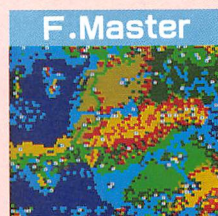
BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数5／5／5／5　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　一進一退の攻防がくりひろげられるマップ。

さんごくし

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数12／30／18／10　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　魏・呉・蜀の三国志なのだ！

3-arrows

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数5／10／4／4　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　水棲族が暴れ回る。タコ大活躍だ。

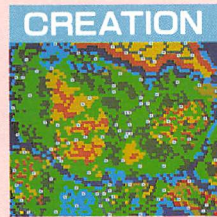
せんじょう

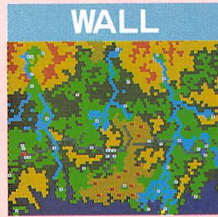
BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数14／6／14／37　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　ブルーで勝てるようになったら他の国へ。

F.Master

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数6／7／7／8　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　勢力圏に持てる範囲が狭い青でまず挑戦！

リバーサイド

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数13／13／13／12　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　レベルアップしない限り攻めないこと。

CREATION

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数1／4／4／4　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　グリーンでプレイするのも面白い。

WALL

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数4／6／6／5　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　ポイントはブルーとレッドの間の巨大な城壁。

ダブルレイク

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数5／6／5／5　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　難易度最高の大マップだ。

ISLAND

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数7／9／9／7　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　火山を横から見たユニークなマップだ。

そうとうりゅう

BLUE／RED／GREEN／YELLOW　塔数6／6／6／6　マスター＝ウォー／ネクロ／ソーサ／ウィザ　ドラゴンで始まりドラゴンで終わる。

発売日未定

6コース108ホールの本格ゴルフシミュレーション

Membership Golf
メンバーシップゴルフ

ソニー
☎03-448-3311

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

入門編　たとえ初めてでも、じっくりせめればハンディキャップ0(ゼロ)も夢じゃない！

それぞれのコースのイントロ。クラブハウスだ

ゴルフゲームの基本はやっぱり本物らしさ。コースや天候の状態によって影響をうけるし、プレイヤーの熟練度も重要な要素だ。その点で、このゲームはかなり現実のプレイ感覚に近い。日によって天候が変わったり、ホールの高低の確認もできるのだ。クラブはパターも入れて14本。コースは6つで、全部で108ホールもある。

ゴルフの腕をあげるためのトレーニングモードもついて、ますます本物らしい。

正会員登録

名前を登録すると自動的に顔が決まる

プレイ

基本のプレイ画面。グラフキーでコマンドメニューを呼びだして設定を自由に変えられる。

困ったらキャディーさんからアドバイスを聞く

左上からホール全体(キャディーさんもここ)、拡大マップ、スコア、パワー設定、タイミング設定、ボール表示

上達編　研究、練習、プロになるには秘密の特訓が必要なのだ！

トレーニングモードには3つのコマンドが用意されている。自分の苦手なものを選択して練習しよう。まず、風向きなどの天候データを自由に変更するウエザーコントロール、飛距離をのばせるスイングの練習。そして苦手なホール攻略のためには何度でもプレイできるホール選択のコマンドがある。友だちを出し抜くためにもトレーニングはかかせない。

トレーニング用のコマンドメニュー

ゴルフの微妙なおもしろさのひとつに、人によってクラブの選び方が違うという点がある。いつ、どういう状態のときに何を使うか、が勝負のポイントとなるからだ。また、飛距離だけの判断でクラブを選択しても、天候でのボールの止まり方、風向きと風力での飛距離、ホールの形によってボールの飛び方が違ってしまう。

さらにショットによっても、当然ボールの飛び方が変わってしまう。立っている地形ではスピンのかかり方、スタンスとグリップではコントロールと飛距離、ポジションではボールをたたく位置、とチェックするポイントは多い。そして最後の決め手となるのはボールを打つパワー。いろいろ考えて、選んで、注意してもスカやオーバーではしかたがない。このあたりがシミュレーションの醍醐味なのだ。どうしても最初のうちは、思わぬ方向に飛んで、OBや高い木にぶつけることもあるけどそういうときはトレーニングあるのみ。地味な努力が大切なのだ。

ショット

カーソルとスペースキーでショットを設定。操作はかんたんだ。フォームのほうはコマンドメニューから選んで決めるのだ。

フォームの設定。スタンス、ポジション、グリップを決定する

左はパワー設定、右は半円の上で上下、下で左右を設定する

トレーニングをつめば10人力！

ホールデモはその ホール全体の雰囲気と特徴を教えてくれる。攻め方もわかる

スイングトレーニングでパワーをたくわえて飛距離アップ

飛んでいくボールに合わせて画面がスクロールする

最後の難関のグリーン。自動的にクラブがパターに変わる

試合編 トーナメントに参加しよう!

トレーニングモードや、ふつうにプレイしてホールをまわるストロークモードでプレイすると、そのときのデータがディスクにセーブされ、キャラクタの飛距離がのびていく。あるていど強くなってきたら、トーナメントに参加してみよう。

パートナー選択

一緒にプレイできるのは4人まで

ランキング表

トーナメントで50人までのコーススコアが登録される。ランキングアップをめざそう!

プレイ時のコマンドメニュー

トーナメントでは1コース(アウト9ホール・イン9ホールの計18ホール)をまわった結果がランキング表に登録されて、ディスクに保存される。

そして、最高4人までのプレイヤーが参加できるようになっているから、友だちとの試合も楽しめる。ほかのディスクのキャラクタも読みこめるので、成長したキャラクタを参加させることも可能だ。ランキング競争も楽しそうだ。

トーナメントじゃなくても、マッチプレイ(ホールごとの勝負)でのシビアな対決も、緊張感があっておもしろい。

優勝編 めざせプロゴルファー!

ハーフタイム

クラブハウスでの休憩。ハーフタイムデモ

実際のゴルフ場にはそれぞれクラブハウス(ゴルフ場の管理と食事や休憩所の施設)があって、そこからスタートする。ゲームにもクラブハウスなるものが登場して、プレイするコースのふんいきを、かんたんに説明してくれる。

アウト9ホールを終えると、ハーフタイムでクラブハウスに寄り、ちょっと休憩。そして、後半のイン9ホールまで終わればクラブハウスのデモが見送ってくれる。

プレイごとに修正されるハンディキャップを0にして、トーナメントを勝ち進もう。もちろん目標は優勝だ。強豪メンバー(友だちだったり、おとうさんだったりするわけだけど)になんて負けてはいられないぞ。

バンカー

ここからボールを出すのは大変。入れなきゃいいけどつい入る

ウォーターハザード

池や川などの障害物のこと。ここに入るとふつう岸辺に移して打つ

アウトバウンス

白い杭の外側のこと。ふつうOBという。ペナルティで打ち直しだ

ホールアウト

18ホールでコース終了。ごくろうさまのデモが待つ

全6コース

実在する4コースと練習用の2コースで合計6コースが用意されている。各コースとも18ホールずつの全部で108ホールもある。下のマップはそれぞれの最初のホール。図は八王子ゴルフ場全体(番号はホールナンバー)。

▶サザンクロスカントリークラブ

静岡県の伊東の南、小室山の山すそのリゾートコース。距離は短めだが変化に富んで方向性を主体に攻めることが要求されている

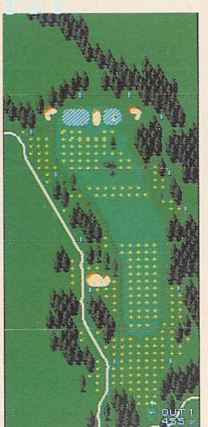
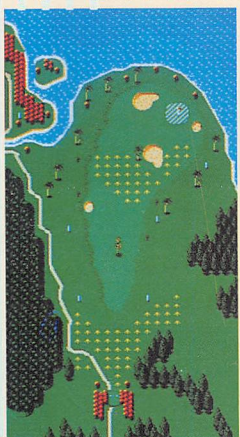
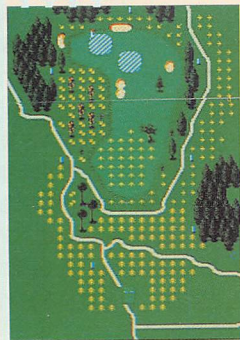
▶シーサイドコース(エクセレント)

練習用だがむずかしい。変化に富んださまざまなホールを持っている。必ずパーが取れるようになっているとはいうがなかなか大変

▶田人カントリークラブ

福島県の大自然に囲まれたなだらかな丘陵コース。広くゆったりとしたコースレイアウトでのびのびとプレイ

▶GMG八王子ゴルフ場

東京の多摩丘陵の美林にかこまれている。初級者には難しいアウトホールと攻め方がポイントになるインホールがある

▼シーサイドコース

練習用の海岸ぞいのコース。前半は楽だけど後半は少しずつむずかしくなる

▼長瀬カントリークラブ

埼玉県秩父の最南端、変化に富む雄大なコースでさまざまな要素をもつ

4月上旬発売予定

FAN-NEWS

RPGの原点。
実生活を体験する
アドベンチャーRPG

ディガンの魔石

アーテック
☎0424-87-8631

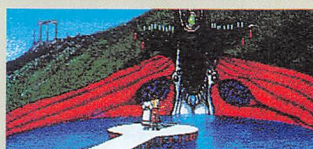
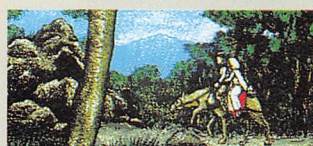
媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

最愛の妻アリビアを救うのだ!!

豊かな自然に囲まれたオロの国のカーティアという村で、そこで生まれ育った若者2人の結婚式が行われた。式を終えた2人は村の慣習にしたがって、遠く離れたエウラドーナの国にある「お告げの泉」へと向かう。そこで2人の未来を占ってもらうのだ。しかし泉で与えられた予言は、2人に大いなる試練が与えられ、離れ離れになるという不吉なものだった。2人はかたい絆を信じて、励まし合いながら村に戻った。しかし、戻るとすぐに妻のアリビアは病に倒れ、しだいにその姿は異形へと変身し始める。キミは夫のディノとしてアリビアの病の謎をとき、病から救うためにオロの地をあとにした。

左がパラメータで右がマップ画面だ

オープニング美術館

オープニングは2人が「おつげの泉」からオロに帰るまでのストーリーにあわせて、きれいなグラフィックでムードよく表示される。

コミュニケーション重視のシステム

このゲームの特徴は、コミュニケーションが重視されているところ。数多くの出会いがあり、会話により情報を得るというアドベンチャー的要素が豊富。会話からはじつにさまざまな情報が得られる。また登場人物はすべて自我を持っていて、たとえ仲間でも自分の思いどおりにならない。お金もアルバイトで稼ぐし、職種や日頃の行いがディノのパラメータに影響してくる。こまかなところまでいきとどいたシステムになっている。

敵にあって戦いたければ戦闘モードに

ディノの住むオロの町

右のマップはオロの町の一部で、のどかな雰囲気がよくでている。この背景はちゃんと時間がたてば昼から夕方→夜→朝→昼へと変わっていくんだ。スクロールも速くて気持ちがいいぞ!

時間がたてば日もくれる

目が覚めたら夜だった

オロの町馬小屋付近

オロはちいさな町だけど、上のマップの何倍もあるんだぞ

ディノを助けてくれる仲間を探せ

愛する妻アリビアの病を、腕のいい医師にみたててもらったところ、「この病には魔法の力が感じられる」と教えられた。そこで、ディノはアリビアを救うために魔法の都マイヨールへと1人旅だった。生活習慣や言葉の違う他種族の住む土地を、運命にあやつられるがごとくさまようディノ。しかしアリビアを救うためには力をかしてくれる仲間が必要だ。ゆくさきざきで情報を集め、信頼できる仲間を探そう。でも日頃の行いが悪ければ仲間にできないことだってあるし、仲間にできても頼みを聞いてもらえないぞ。とりあえず、オロで情報を集めながら、アルバイトをしてお金をためて、アイテムをそろえよう。また国に行くときには、馬と食料を忘れずに持って行こう。

ん? 仲間になってくれそうだなあ

オロで出会う人々

オロの町は小さいけれどいろんな人が暮らしている。話しかけると食料をくれる人や、人をだましてお金を盗むヤツ、アルバイトをあっせんする人など千差万別。とにかくどんどん話しかけてみよう。

アリビア

おかえりなさい。無事でよかったわ。

無残にもこんな姿になってしまったアリビア。はやく救わねば

町の人々

ディノの家の人々

ディノのおばさんのラズベク

アリビアについてくれている医師

謎の人物たち

ルトファは何百年も生きている

ガヴァナーを祭る寺院の神官

4月10日発売予定

美しいグラフィックの痛快アクション

FAN-NEWS

ホット・ビィ
☎03-361-4063

媒体	ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニュー
価格	6,800円

正義の使者フランケン

フランケン博士は2人の怪物を作った。フランケンは正義の心を持ったがメガルドは凶暴なものとなり、博士を殺し人間を襲いはじめた。フランケンはメガルドを倒すためたちあがった。

ゆくてにはザコどもが待ち受けている

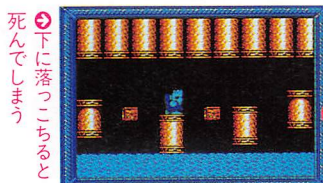
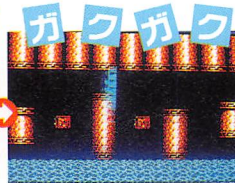
自分の位置に気をつけて

このゲームのマップは変わっている。いままでの横スクロールのアクションやシューティンググゲームはまっすぐ進めばボスの所へたどり着くが、このゲームはボスを見つけださなければならない。しかも、マップ全体が大きな迷路みたいになっていてボスの居場所へ行くには自分の位置を確認しないといつまでもウロウロするはめになる。

うっかり落とし穴にはまると……

変なところにとばされてしまい探索するはめになる

ワナがゆくてをはばむ

もちろん敵キャラがゆくてをはばむが、コースに動くワナがあってコース自体がゆくてをはばむこともある。まるでフィールドアスレチックみたいで、とても楽しい。

下に落っこちると死んでしまう

しかも柱はガクガク動いているのだ

基本は電撃パーンチ!!

ゲームの進行はいたってかんたんで、敵が現れたらパンチで敵をやっつけ、障害物があればパンチで破壊すればいいだけ。

アイテムもところかまわずパンチして発見しよう。

破壊できる障害物を壊して進んでいくと……

中にはとても役に立つアイテムが隠されていることもある

知っておきたいアイテム群

いくら操作がパンチにジャンプだけだといっても、ほんとにこれだけだったらおもしろみがない。そこで、全部で4つあるラウンドの進行をしやすくするためのパワーアップアイテムを紹介しておこう。

ロックやボルトなどはあると便利だが、持っていなくてもクリアはできる。逆にブーツなんかは持っていないとクリアできないので、注意しよう。

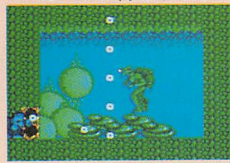
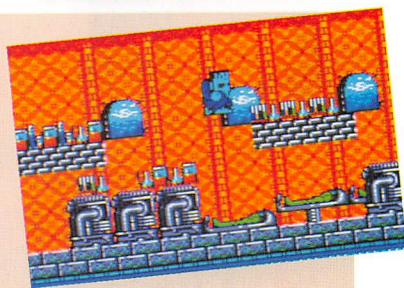
アイテム	説明
ロック	1回取ると5個手にはいる。自分より上にいる敵に対してはかなり有効。
稲妻(いなづま)	1発打っただけで稲妻のとんだ先は何匹もやっつけられる。つまり、貫通弾。
ボルト	クルクル回るぶん広い範囲で敵をやっつけるスグレモノ。稲妻との併用は最強。
ブーツ	これを持っていないと下からわいて出てくる間欠泉に乗っても死んでしまう。
くつ	ジャンプしたときにより高く跳ぶためのもの。
フランケン人形	フランケンの人形を見つけると1upできる。

先をちょっとだけ紹介

どのラウンドもにたようなボスだが、さすがに最終のラウンド4はてごわいメガルドが待ちうけている。

左がラウンド2のボス。右がラウンド4のラスト

発売中

兵器としての宿命を負った少女たちの悲しい物語

DUAL TARGETS THE 4th UNIT ACT.3

デュアル ターゲット 第4のユニット・3

データウエスト
☎06-968-1236

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

バイオニック・ソルジャーの少女たちがくりひろげるSFアドベンチャー

シリーズ3作目はデュアルターゲット

1作、2作と続いてきた第4のユニットシリーズに3作目が登場。今回は、『デュアルターゲット』とメインタイトルもつけられ、十分期待できるぞ。

ゲームはコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。キミは、国連統合軍の一員であるブロンウィンとなって、セス、アッシュなどの仲間と、宿敵WWWFの野望を打ちくだくのだ。

博士とサイコパワーブースターがうばわれた

統合軍基地で、とつぜん爆発音が！ 警報がとたんに鳴りひびいた。WWWFの奇襲だ。越中博士が開発していた、サイコ・パワー・ブースター（PPB）が、博士もろとも盗まれたのだ。PPBとは、バイオニック・ソルジャー（BS）のサイコ・パワーの増幅装置だ。部屋にいたブロンウィンも、警報を聞き飛び出した。逃げようとするWWWFのアンドロイドを、ブロンウィンとアッシュが追跡し追いつめるが、とつぜん現れた青いプロテクターのBSにじゃまされ、取り逃がしてしまう。

アンドロイドを追いつめたところで青いBSが登場

博士とPPB捜索の任務は、セスとアッシュにまかせることになり、ブロンウィンはふつうの生活にもどった。そのブロンウィンに新たな事件が……。学校に行くと、教室でなに者かがサイコ・ブラスト（サイコ・パワーによる光線）を発散している。教室をうかがい見ると、そこにいたのはブロンウィン自身だったのだ。教室で出会ってしまった2人のブロンウィン。謎はいっそう深まっていく……。

3体のアンドロイドが侵入した！

博士とPPBが盗まれてしまった

ブロンウィンが暴れ出した？

ブロンウィンが2人?!

ブロンウィンどうしの対面

メッセージも豊かに喜・怒・哀・楽・謝!!

コマンド選択のときに、「話す」や「考える」などのコマンドを選ぶと、喜・怒・哀・楽・謝などと表示される。これらのコマンドは、プレイヤーの感情を取り入れるためのもので、これによってメッセージなども変化するのだ。これで、より臨場感あふれるゲームが楽しめる。

画面下の感情コマンドでいっそう楽しめる

戦闘シーンはちょっとかわいい！

戦闘シーンになると画面がかわる。戦闘は戦法を選ぶだけでOK。キャラがかわいくなる。

まず戦法を選ぶと、下にキャラが表示されて

すれちがい、技を出す。これ何回かで決着がつく

第4のユニットとは！

第4のユニットシリーズは、死の商人であるWWWFという組織によって、バイオニック・ソルジャー（一種の強化人間）と呼ばれる生体兵器にされた少女ブロンウィンの物語である。

彼女は1作目で自分の正体やWWWFのことを知り、2作目では国連統合軍のエージェントとなりWWWFの野望を打ちくだいてきた。そしてまた、やつらの新たな野望を阻止すべく戦いがはじまったというわけだ。しかも『デュアルターゲット』では、2作目で残された謎や、ブロンウィンに関する秘密が解明される。

主な登場人物たち

ブロンウィン
主人公。WWWFの4番目のBS。今では国連統合軍所属。

越中博士
元WWWFの兵器開発者。逃亡後、統合軍の研究部に在籍。

セス
越中博士とともに逃亡したBS。現在統合軍エージェント。

アッシュ
セスと同様に、逃亡したBS。統合軍エージェント。

スイシーゼ
WWWFのBS。ブロンウィンとうりふたつ。じつは……。

青いBS（？）
WWWFのBS。正体は秘密。2作目を遊んだ人なら……。

4月上旬発売予定

18歳未満大歓迎！ 史上最強のパチプロをめざせ

FAN NEWS

パチンコ伝説

ハル研究所
☎03-252-5561

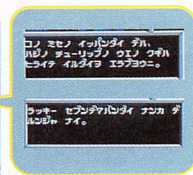
媒体	メガロム
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	5,800円

パチンコ修行の旅に出発

メタルスーツにおおわれたパチ夫くんは、パチンコが大好きな少年だ。彼は史上最強のパチプロを夢見て、パチンコ修行の旅に出た。旅の途中で何台もパチンコ台を打ち止めにして、つぎつぎと店を制覇してパチプロに育てるというゲームなのだ。

ロボ〇ップみたいなパチ夫くん。彼のめざすパチプロ修行の道はとおく険しいのだ

人のうわさをいかして台選び

やみくもにパチンコ台にすわっても勝つことはできない。店内に入ったらまず歩きまわって、人に会うたびに話しかけよう。台の攻略法やよく出る台などの情報を教えてくれるぞ。特に幻のパチプロ才蔵や女パチプロのラン子には会うように。

店内にはいったら、まず、人と話をしよう。情報はできるだけ仕入れるのが攻略のポイントだ

必勝法はクギのよしあし

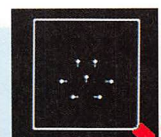
情報をしいれて台についたら、その台が出るかどうかクギの状態を調べてみよう。調べたいクギをルーペで拡大してみる。チェックポイントはクギの向きだ。チャッカー(チューリップなどの入賞口)付近のクギを見て、上を向いていればチャッカーに入りやすくなり、逆に下を向いていれば、玉は入りにくくなるのだ。クギのよしあしで勝負の大半が決まるので、チェックはおこたらないようにしよう。

規定の台数以上を打ち止めにして、カウンターの店員に話しかけるとその店はクリアし、つぎの店に進める。出した玉は得点になり、一定の得点でパチ夫くんが1UPするのだ。

パスワードでセーブだ

ゲーム中、カウンターの店員に話しかけるとパスワードを教えてくれるのだ。

カウンターで景品が出ればいいのにね

62番台のヒコーキ台にすわってみる。クギの調子はどうかな

見たいクギをルーペで拡大。チャッカー付近のクギはだいたい上向きで、玉は出やすいとみた

読みが的中。中央の羽根がよく開き、大当たりが続出

10分足らずで打ち止め。クギがいいとカンタンに終わってしまう

台の特徴をつかんで攻略だ!!

店内のパチンコ台は、おおきく分けて4種類ある。台にはそれぞれ特徴があり、クギの見方もちがってくるのだ。じっくりとねばりたければ一般台かヒコーキ台、一発勝負にかけるなら権利台かセブン台がおすすめ。それぞれの台に応じた攻略をしよう。

昔なじみのチューリップ台がこれ。中央の入賞口に入れて、チューリップを開きっぱなしにさせよう

中央入賞口の羽根が開いてVゾーンに入ると、18回羽根が開きつづける。連続して羽根を動かそう

まわっている中央入賞口の赤い部分に入ると大当たりの権利がもらえ、さらに中央下に入賞すると大当たり

御存知フィーバー台。数字が回転する台と絵が回転する台がある。3つそろったときの快感はたまらない

怨霊戦記（おんりょうせんき）

ソフトスタジオWING
☎0975-32-3929

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+（要漢ROM）
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

プログラマー北原の出会った恐怖

プログラマー北原弘行は、ある夜、古池のほとりで頭に激痛をおぼえ失神する。意識を回復し自宅に向かう途中、黒マントの怪人に出会い、怪人がつれていた餓鬼のような化け物に喰いつかれ、ふたたび意識を失ってしまう……。オープニングデモから暗い陰画のようなグラフィックとともに薄気味悪い雰囲気につつまれる。そしてゲームははじまるのだった。

↑帝都バンクに勤める彼が主人公

↑まるで餓鬼のような化け物がとつぜん北原に襲いかかってきた

↑宮寺大学の田島医師は、北原の友人。よきアドバイザーでもある

青年画家山城になにがおこったか

病院に収容され診断を受けたが､結果は｢野犬に襲われたショックによる幻覚｣だった｡北原は自分の体験を確かめたい一心で友人の精神科医、田島明弘に相談に行った。田島の部屋で話をしていると、体験が実際にあったのだと思えてきた。しばらく話していると、桜木香という美人新聞記者が田島を訪ねてやって来た。彼女から、山城和人という画家が不気味な怪人と化け物の絵を取りつかれたように描き出したと聞き、山城の家へ向かった。このあと、山城の家で絵を見たり、祈とう師のところへ行ったりするが、このあたりは一直線に進める。謎解きはもうすこし先のようだ。

↑桜木香は、山城の画風は暖かみのあるものだったというのだが

↑黒マントの怪人と化け物の絵だが怪人の顔だけが描かれていない

↑霊道教の有沢鬼土。祈とう師だが、なんだかうさんくさい感じ

昼と夜、街は2つの顔を持つ

祈とう師有沢鬼土の除霊を見てもすっきりしない北原は、自分で調査をはじめる。

このゲームではプレイ中に時間が流れていて、街のようすも昼と夜では違ってくる。たとえば、夜になると酒場が開き、昼間は得られない情報を耳にできるし、そのうえ暗闇に得体のしれない物がよぎったような気がしたりする。同じ場所でも、昼夜両方で調査しなくては。

↑昼間の街は明るい。この街は寺なども多い。この人は観光客です

↑夜は一転して不気味な雰囲気。○のなかに幽体らしいものが……

コンピューターでデータをチェック

調査結果は、北原の自宅にあるコンピューターに登録すると自動的に整理される。再確認もかんたんにできるのだ。

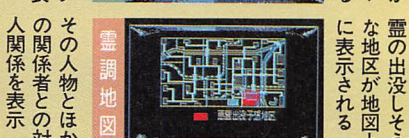
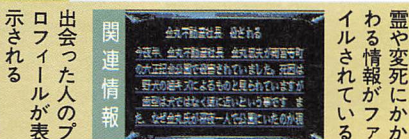
←きちんと整頓され機能的に見える北原の自宅

表示データ

出会った人のプロフィールが表示される

霊や変死にかかわる情報がファイルされている

その人物とほかの関係者との対人関係を表示

霊の出没しそうな地区が地図上に表示される

そしてさらに不気味な謎を追う

調査を進めるうちに、悪徳不動産屋の社長が全身を喰いちぎられて死亡するという事件があったことを知る。犯人は野犬か、それとも不気味な黒マントの男と餓鬼のような化け物なのか。北原はさまざまな人たちと出会いながら謎にせまっていく。

↑背後霊と話をしたりすることも

発売中

FAN-NEWS

とかくモデル業界は危ないというけれど、というAVG

DERRINGER デリンジャー

ジャスト
☎03-706-9766

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

突然の依頼状が来た！

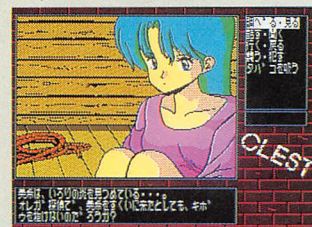
ある日、私立探偵であるオレのもとへ突然の依頼状が届いた。「美少女モデルの中藤美希が拘束されているので内密に調査してほしい……」というのだ。中には彼女の生写真が同封されているだけ。だが、彼女が拘束されているなんて、週刊誌はおろか、テレビなどの話題にもなっていない。依頼状がイタズラでないとすると、いったいどういうことなのだろうか。オレは早速調査にむかった。

↑届いた依頼状と美樹の生写真

モデル●中藤美希
→超売れっこの美少女モデル。なぜか寂しげ

付き人●八木知世
←いまは美希の付き人だが彼女もモデルだった

悪い業界の人
→おいしい汁を吸うディレクターたち3人組！

コマンド選択式
（もちろんエッチコマンドもある）

↑ゲームの進行はすべてコマンド選択。エッチなこともできるのがミソ

空から雨が降れば…

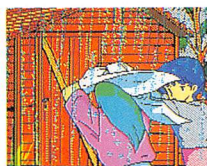
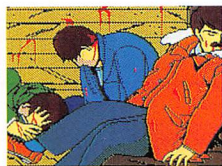
オレは美希のCFスタッフにうまくもぐりこんだ。撮影が終わって、そっと彼女に近づいて話しかけ始めると、突然雨が降ってきた。雨宿りのためにいったん木かげに避難したあと、彼女の専用ワゴンにかけこむ。ワゴンの中には美希と付き人の知世の3人だけ。ゆっくり話すチャンスだ。ワゴンを運転しながら助手席に座っている知世にまず話しかけた。美希は後ろの座席ですぐに眠りに落ちてしまったようだ。そこで、オレは知世に依頼状に同封されていた美希の写真を見せた。だが、あまり関心がないようす。他のスタッフのことなどを聞いているうちに、分かれ道のところへ来た。右へ行くか、それとも左か？

→CFの屋外ロケに来たが、なんだか雨が降りそう

↑雨が降ってきた

↑ワゴン車の中は密室

↑分かれ道ではどっち？

林の中の小屋で何かが!?

←小屋では事件解決となるかどうかの運命が分かれる

←悪いやつらを倒しても、やり残しているような……

道に迷っていると、林の中に小屋を見つけた。ここで、ひと休みすることにした。いろりの火にあたりながら、美希や知世に依頼の件を聞いてみるとすこしずつ「拘束されている」という意味がわかってきた。モデルという華やかな仕事も、じつは奴隷のようにつらい仕事なのだ。これもそれも、ディレクターやカメラマンなどの男たちが悪いらしい。そこへ、うわさの男たちがやって来た。そして、いくつかの事件が……!?

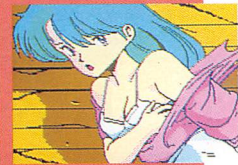
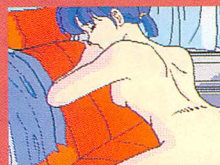
デリンジャー
←事件解決にはこの銃、デリンジャーが必要だ

ハードボイルドとスペシャルモード
それなりにじつはH（エッチ）でして……

ストーリーのモードはハードボイルドとスペシャルの2つ。しかもマルチエンディングの構成だ。おまけに、このゲームにはワゴン車や小屋などの密室が多く、必然的にエッチがしやすい。つまりエッチも多いのだ。

マルチエンディング

春号と4号の超最新情報とオマケ情報

DS fan

ディスクステーション・ファン

コンパイル
☎082-261-6165

媒体	2DD ♪MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,940円

※初夏号は4、800円

いよいよ盛り上がっていくディスクステーション。新しいソフトハウスの参加や新企画のシューティングゲームの連載の予告などもあっておおにぎわい。そして、初夏号についても紹介しよう。

DS#4 4月8日発売予定

ディスクステーション4号●●

新顔のソフトハウスが参加してワイワイドキドキ！

今回の4号は常連のゲームアーツのほかに初めて参加するソフトハウスが3つもある。それもデモとかいうのでなくて、ちゃんと遊べるソフトなのだ。何千円もするソフトを買って、イメージと違って、悔しい思いをするより、こんなふうにすこしでも遊べるのはとてもいい。それに、自分には合いそうもないと思っていたものも、意外と気に入ってしまうこともある。こういう出会いがあると、なんだか得をした気分だ。

さて、もうひとつ注目したいのはコンパイルの『ブラスターバーン』というシューティング。じつはこのゲームを連載として数面ずつ毎号入れていくという。今回はそのデモだけが予告として入っている。

以上のほかに右に並べた分と、ゲームアーツから『ぎゃん自己2』のデモ、BGVは『デフォルメKIDS（キッズ）』が入っている。

◆ゲームアーツ

かめんはらだ—サム / おさむちゃんの潮干がり

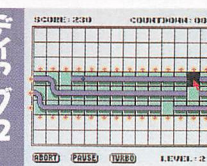
『かめん……』は右から出てくるザコを数十匹やっつけたあとボスを変身して倒す。『おさむ……』は波にさらわれないようにして貝を掘り出す。

♣ナムコ

ワルキューレの冒険（デモ&キャラ図鑑）

ナムコから『ワルキューレの冒険』が入るということはMSXでの……は来年の春だそう

★ブローダーバンドジャパン

ディアブロ（5面試しプレイ）

15パズルの要領でボールの通路をつなげていくパズル。

♥ボーステック

EGGY（レトロ）

ビヨンビヨンとはねるエギーをあやつるアクションゲーム。

♠ソニー

MSX VOICE（アカンロ）

MSXがしゃべるソフトを使った旗を上下させるゲーム。

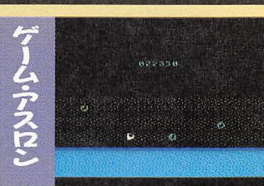
❖コンパイル

デフォルメKIDS（BGV） / 魔導師ラルバ3

ユーザーから送られてきた写真を、お望みのままのお姿に！

連載というよりシリーズのおもしろRPG。今回もハチャメチャ。

◇MSX・FAN

ゲーム・アスロン

ファンダムに掲載のゲームをいくつかつないでリレーで楽しむ。

DS#SP2 5月8日発売予定

ディスクステーション初夏号●●

真ゴルベのパロディ版『スーパーコックス』は4枚組

↑妖精のエプロン姿もまたかわいい

洋風料理屋で働いていたケレシス。いつしか料理長の娘リーナを愛するようになり、結婚を決める。だが、料理長は2人の結婚を許す代わりにキッチンランドへ修行にいくことを命じた。

というわけで、ケレシスは冒険の旅に出る。行く先々には洋食や和食の材料が敵として登場したり、ケレシスもコック姿でフライパンや塩コショーで応戦する。さらに『首斬り館』、『ファンタジーIII』、『幽霊君』のデモも初夏号に入る予定だ。

→洋食ランドでマッシュルームの敵発見

→キッチンランドではメロンがパクパク

←和食ランドには寿司やおにぎりが並び、だいこん畑も見える

第1回 M・FAN スーパーデータ学

つまらなかった記事・おもしろかった記事

by 飯島健男

今回から始まったこのコーナーでは、皆さんのアンケートを集計してグラフ化し、それでなにかをやらかそうと思っている。これを読めば、ホンネが一目でわかるはずなのでなにかと役立ててほしい。はたしてキミは多数派か少数派か。

注目されればとにかく勝ちなのだ

では、1回目ということで、読者がMファンをどう思っているかを、毎月やっているアンケート調査の3月号集計分からピックアップしてみよう。

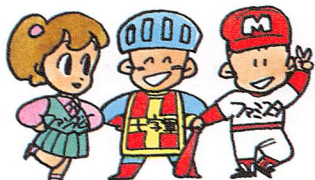
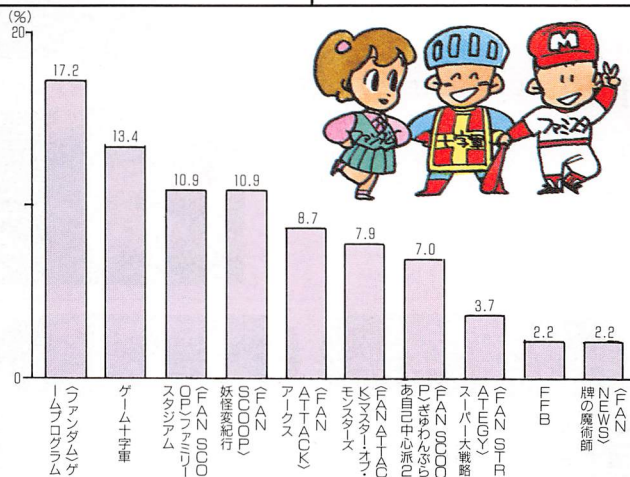
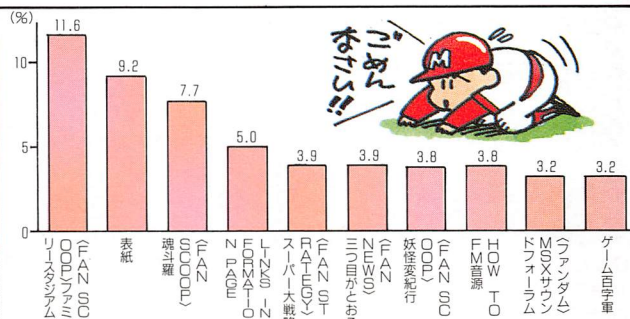
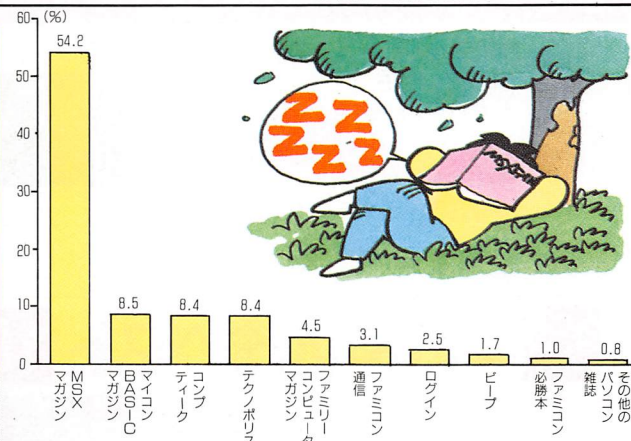
おもしろかった記事で3位のファミスタが、つまらなかった記事の1位という点に注目。おもしろいと思った読者も多いのだが、つまらないと思った読者のほうが上回るという結果だ。これに関しては、ゲームが悪いのか、記事を書いた担当者が悪いのかは読者の判断にまかせるとしよう。どっちにしろ票を集めるということは注目されていることなのだから、話題性は十分。発売後の評判に期待したい。

おもしろかったほうでの1、2位は、編集部でも力を入れている連載なので順当なところ。スーパーデータ学も早く仲間に入りたいものだ。つまらなかったほうの2位が表紙というのはすこし寂しい気もするが、これは読者の好みもあるといえよう。

MSXのユーザーはファンダムが好き？

つぎに、もうひとつのグラフを見てほしい。これは本誌以外によく読むゲーム雑誌はなにか、というアンケートの結果である。なかには本誌しか読まない読者もいるだろうが、いちおう世間の動きとして参考にしてほしい。やはり、読者がMSXのユーザーというだけあって、1位はダントツでMマガとなっていた。2位以下をまとめてもかなわないというのはすごいが、予想どおりの結果でもある。さすが、ライバルである。

ドングリの中ではトップのマイコンBASICマガジン。これは読者の投稿プログラム雑誌で、いささかファンダムとつうじる部分があり、人気に比例しているようだ。3位以下は見てのとおりだ。

さて、いきなり始まった新連載だが、興味をもってくれただろうか。これからもいろんなテーマで挑戦していきたいと思う。お便りと意見を待っている。

来月のお題

今月は第1回目ということで、アンケート集計の結果からデータを選んでみたが、来月からはきちんとテーマを決めてやりたい。そこで以下のようにMSXのイベントをとりあげてみた。実際の回答は80ページの読者アンケートのハガキを使って実施しているのでよろしく！

14 MSXのイベントがあったら行ってみたいと思いますか。
①ハイ ②イイエ

15 イベントには誰といっしょに行くと思いますか。
①ひとり ②友だち ③家族 ④恋人
⑤その他(　　　　　)

16 会場までの所要時間が何分以内なら行きますか。
①30分 ②60分 ③90分 ④120分
⑤それ以上

17 入場料はいくらまでなら払っていいと思いますか。
①無料 ②100円 ③300円 ④500円
⑤1000円 ⑥それ以上(　　　　円)

18 イベントでゲーム以外にやってほしいことに、2つまで番号で答えてください。
①ソフトハウスの質問コーナー
②雑誌(編集部)の質問コーナー
③ゲームミュージックのミニコンサート
④クイズ大会 ⑤グッズの販売
⑥ソフトの販売 ⑦その他(　　　　　)

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間／2月15日から3月14日まで

そろそろ、新学期にむけて注目すべき新作ソフトたちが名をつらねはじめた。このコーナーを活用して、発売中ソフトをこまかーくチェック！

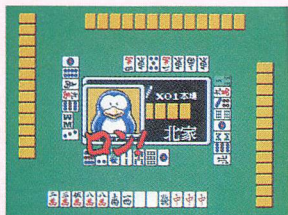
注意!! 記号が変わりました。

無印はMSX2/2+のソフトです。✚はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♫はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

2月

17日 牌の魔術師(R)／コナミ／5,800円

コナミのゲームキャラクタたちと楽しくマージャンが打てるゲーム。キャラクタの性格設定ができるので、友だちの性格を分析して、設定してみるのもおもしろいかもしれない。

21日 プリントショップII(D:要漢字ROM)／ソニー／12,800円

MSXを使って、きれいで楽しいグリーティングカードなどを作れる便利ソフト。カラープリンタにも対応。

22日 コナミゲームコレクション番外編(D)／コナミ／4,800円

コナミゲームコレクションシリーズの番外編。むかしのゲーム3本と、新作ショートゲーム4本を収録。

3月

3日 ウルティマI(D)／ポニーキャニオン／6,800円

かの有名なRPG、ウルティマシリーズの第1作。ウルティマならではの壮大な世界を十分楽しもう。今後『ウルティマII』なども登場の予定。

ドーム(D)／システムサコム／9,800円

小説のように楽しむゲーム、ノヴェルウェアシリーズ第1弾。近未来を舞台にした社会派アドベンチャー。

3日 マスター・オブ・モンスターズ マップコレクション(D)/システムソフト/4,500円

同社から発売中の『マスター・オブ・モンスターズ』のマップ集。1度遊んだ人も、また新しく楽しめるのだ。

6日 デュアルターゲット 第4のユニット3(D)/データウエスト/7,800円♫

第4のユニットシリーズ3作目。兵器としての宿命を負った主人公ブロンウィンが活躍するアドベンチャー。

7日 少女遊戯(D)／グレイト／7,800円

かなりエッチで、コミカルなアドベンチャー。出てくる女の子も「ナウ〇カ」や「スケ〇ン刑事」などをパロッたかわいい子ばかり。C調なノリで、深く考えずに楽しく遊ぼう。

8日 ディスクステーション春号(D)／コンパイル／3,980円♫

おなじみディスクステーションのスペシャル版。ディスク3枚組で、RPGやアドベンチャーなど、いろんなゲームが楽しめるお買い得なソフト。

10日 美しき獲物たちPARTVI(D)／グレイト／4,000円

ちょっとエッチなグラフィック鑑賞用ソフト。歌謡曲をBGMに、かわいい女の子のグラフィックをたっぷりと楽しめるぞ。グラフィックも美しく、アニメ処理もおりこまれている。

ソフトなんでもベスト10

先月からはじまった「ソフトなんでもベスト10」。今月も「J&P渋谷店の売り上げベスト10」はもちろん、またまた読者アンケートの集計結果から、キミたちが買いたいと思っているソフトのベスト10を掲載してみた。みんなが買いたいと思っているソフトがなにかをチェックして、世間におくれをとらないように注意しよう。

来月からは、少しずつながら、かわりだねのベスト10を掲載していくつもりなので、待っててね。また、こういうベスト10を載せてほしいなどの希望があれば、ハガキで、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 ベスト10係まで。おハガキ待ってます。

⬆プレイボール2は無期延期に

読者が選んだ購入希望ベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	信長の野望 戦国群雄伝
2	4	ディスクステーション各号
3	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
4	10	魂斗羅
5	2	牌の魔術師
6	—	プロ野球ファミリースタジアム
7	—	ディスクパック
8	—	アンジェラス
8	6	スーパー大戦略
8	8	プレイボールII

⬆なんと夏発売の群雄伝が1位。光栄のシミュレーションは強い。（4月号アンケート調べ）

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ディスクステーション春号
2	2	ゼビウス
3	3	スーパー大戦略
4	7	ラスト・ハルマゲドン
5	1	ディスクステーション3号
6	4	ウィザードリィ
7	5	POWERFULまあじゃん2
8	6	テトリス
9	10	ゴーファーの野望
10	—	F-1スピリット3Dスペシャル

⬆ソフト不足のため顔ぶれは先月同様。10位以内にDSが2本というのはすごい。（3月15日調べ）

協力：サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

おもしろいものは1作だけではものたりないと思う。すると2作目が登場して、いつのまにかシリーズ化して何作も出たりする。今月紹介している『ファンタジーゾーンII』や『ファンタジーIII』もおもしろいからシリーズ化したに違いない。そうすると、毎月出ているMSX・FANもきっとおもしろいに違いない。COMING SOONもきっと……。

※画面はすべて開発中のものです。

ファンタジーゾーンII

媒体	(メガロム)
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	シューティング

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■5月21日発売予定

パステルカラーのシューティング

『ファンタジーゾーン』といえばゲーセンはもとより、ゲーム機のほとんどに登場している超メジャーゲーム。その続編が、MSX2に登場した。

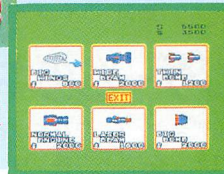
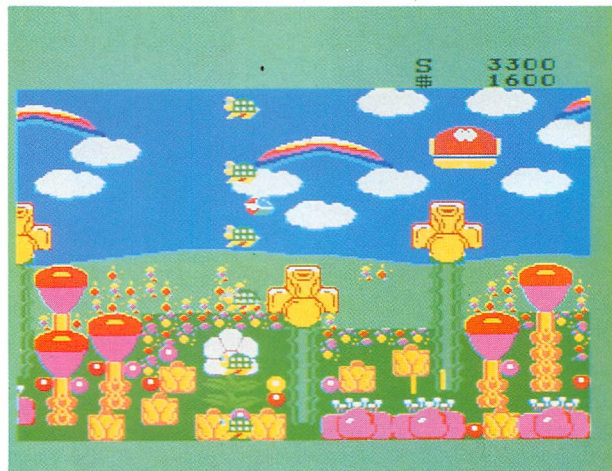
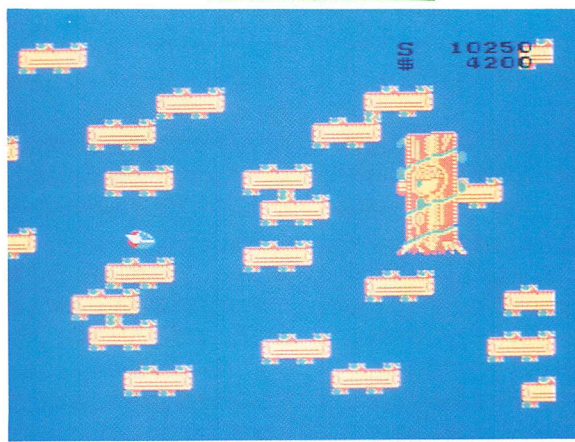
ゲームは前作同様パステルカラー調の景色の横スクロールシューティング。主人公オパオパも健在だ。ショップに入れば、いろんなパワーアップパーツも買える。もちろん、敵を倒したときに落ちるお金をかき集めるあたりも前作と同様。ただし、お札もひらひらと登場するぞ。

前作と大きく違っている部分は、1ステージの間にひとつの面から別の面へとワープすること。宙に浮いた敵の基地を破壊すると「WARP」と書かれた青い四角が現れ、そこに入ると別の面へ。これをくり返して、赤い四角のワープゾーンを見つけて、そこにひそんでいるボスキャラを倒すのだ。

少しだけマップ

⇧ステージ1のマップをちょっとだけ紹介。カミングスーン初のマップ

⇦青い四角は別の面へのワープゾーン。赤い四角はボスキャラのところへワープ！

⇨ショップに入るとこの画面。今回のショップは風船じゃないんだ

⇧ステージ2は海の中？ タコとかが飛んできて、うーん、かわいい！

⇦あいかわらず、パステルカラー調の画面でじつにファンタジック。オパオパくんもひさしぶりだね！

⇦ステージ一のボスキャラ。飛びかう木のすき間をぬって、画面右側のボスを撃ちまくれ！

お話だけでもいいですか？

〈ソニーからの悲しいニュース〉まえまえから発売予定表に名を載せていながらのびのびになっていた、ソニーの『プレイボール2』の発売予定が無期延期になってしまった。先月、『妖怪変紀行』のとき2度とないようにと願っていたのに、また起きてしまった。『メンバーシップゴルフ』も発売日未定になってしまったし、悲しいニュースばかりのソニーでした……。

ファンタジーIII

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

■ボーステック■☎03-708-4711■6月10日発売予定

画面もイメチェン。シリーズ第3弾

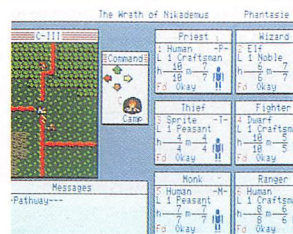
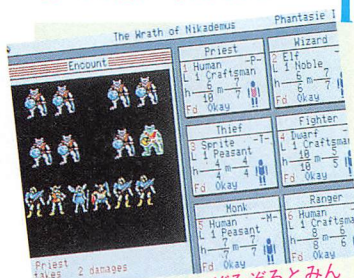
全米で大ヒットしたRPG、ファンタジーシリーズ第3弾の登場だ。『ファンタジーIII』は、1作、2作にくらべ、いくつかの部分で工夫がなされ、画面構成なども変わっている。見た目にはシミュレーションゲームのようになり、ゲームの内容のほうも、いちだんとおもしろくなっている。

1、2作でも敵となった悪の魔王ニカデモスが今回も敵となる。ただし、ニカデモスも2度の失敗で多くを学び、より強い魔力を手に入れているらしい。それでも、若き冒険者はニカデモスを倒しにいくのだ。しかし、1人ではこの任務は重すぎる。5人の仲間をひきつれ、6人のパーティで冒険することも、シリーズに共通していることだ。アイテムをそろえ、魔法を習い、敵と戦って経験を積むという、わりとオーソドックスなゲーム形態ではあるが、シナリオなどの奥深さは十分キミを楽しませてくれるだろう。

もちろん、1作、2作で育てたキャラクタを呼び出すこともできるので、ファンタジーシリーズをずっと楽しんできた人には、ちょっとした特典がついたようで得した気分だ。

ニカデモスを倒し、キミの手で平和を取りもどせ！

画面はアイコン形式になり、1、2作目とはイメージチェンジ

町の中でもアイコンを選ぶだけ。まずはギルドでパーティ編成

これが基本の移動画面だね

戦闘シーンでは、ぞろぞろとみんなでならんで戦うのだ。えいっ！

田代まさしのプリンセスがいっぱい

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション

■ハル研究所■☎03-252-5561■5月下旬発売予定

田代まさしがゲームのキャラに!?

テレビでおなじみの田代まさしが、コミカルにあばれまくるアクションゲーム、『田代まさしのプリンセスがいっぱい』が登場。童話の世界を舞台にした、楽しいゲームだ。

おとぎの国に、とつぜん魔界の支配者ウルトラ・マージョが現れた。白雪姫、人魚姫、親指姫、シンデレラ姫の4人のプリンセスがおそわれ、とらわれてしまった。そこで、マーシーことわれらが田代まさしが妖精につれられておとぎの国にいき、4人のプリンセスを助けるべく、画面いっぱいに大冒険活劇をくりひろげることになるのだ。

各プリンセス、それぞれの国がそのままゲームのステージになっているので、全4ステージの構成だ。どのステージもみな、もともとがおとぎの国なのでメルヘンチックな雰囲気は満点。マージョの手下の敵キャラも、かわいくってにくみきれないやつばかり。あのマーシーが主人公だから、とうぜんキャラの動きもコミカルで、キミを楽しませてくれることうけあい。アクションゲーム好きのキミには、なかなかおすすめの1本というわけだ。

全体にメルヘンチック。めがねかけてるのがマーシーだ

ハートを取ると体力回復。ふたたびがんばれるというもの

アクション性も高いので、いろんなところでけっこうテクニックが必要。心してかかれ

お話だけでもいいですか？ 〈やる気になったハミングバード！〉予定表にも載っていなかったのに今月NEWSになっている、ハミングバードの『ラプラスの魔』。じつは『ロードス島戦記』の移植が決まったそうで、それなら原作者の同じラプラスも楽しんでほしいということらしい。担当の私は1年ぐらいまえに取材にいったときラプラスを出したいといっていたのを覚えている。

まじゃべんちゃー

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	麻雀

■テクノポリスソフト■☎03-432-4471■4月上旬発売予定

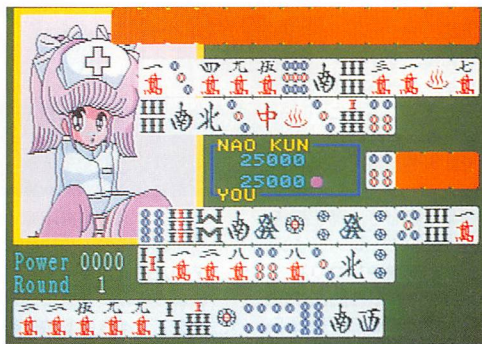
マージャン大好き! でも女の子も…

マージャンが好きで、女の子も好き、というキミには『まじゃべんちゃー』だ。

マージャンをして勝てば、かわいい女の子が脱いでいくという、ゲーセンによくあるタイプのマージャンゲームだ。マージャンは、2人対局で、コンピュータの用意した対戦相手を勝ち抜いていくのだ。まずは、友だちの家に行き家族マージャン、続いて町の雀荘へ……という具合に、少しずつレベルアップしていく、マージャンロールプレイングになっているのだ。勝負は、マージャンを3局打って持ち点の多いほうが勝ちとなる。キミが負ければその場でゲームオーバー、勝てばつぎの対戦相手へと進めるしくみだ。

また途中からは、自分の配牌をコントロールする積みこみなどの「技」が、自分の持つパワーによって、いくつか使えるようになる。この「技」はとっても有効なので、ポイントをつかんで使おう。

相手は、対局中、牌が捨てられるたびになにかしらしゃべりかけてくる。いっちょう大きな手でも上がって、対戦相手にぎゃふんといわせてやろう。

↑かわいい女の子も脱いでくれるのでサービス満点のマージャンだ

←局のまえに、積みこみなどの技を使うかを聞いてくる。有効に使おう

↑ちょっぴり太めだけどタイプです

特別フォロー 秘録 首斬り館 逐電屋藤兵衛（ちくでんやとうべえ）

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー

■BIT²■☎03-479-4558■4月中旬発売予定

おまたせしましたが、いよいよ登場

1988年10月号で紹介した『首斬り館』。発売のほうがおくれてしまったので、異例のケースではあるけれど、フォローの意味もこめて再度カミングスーンに登場となった。

江戸時代を舞台にした、時代劇風アドベンチャーゲームだ。主人公は、いろんな理由で江戸の町にいられなくなった人々を逃がす、逃がし屋という商売をしている、通称逐電屋藤兵衛という男。この男、表の商売は傘張り、うすよごれた着流し姿でとびきりの美形ときている。しかも、我流ではあるが、忍術の使い手である。逃がしの腕も、そうとうなもので、いうことなしの主人公である。キミは、そんな藤兵衛となって、江戸におきた事件をすばやく解決していくのだ。シナリオも奥深く、エンディングを見るのはかなり困難。後半には、RPGシーンもひかえていて、いっそうゲームを楽しませてくれる。

ある日、逃がしの依頼を受けた娘が、神隠しにあい行方不明になってしまった。娘の行方を追ううちに、藤兵衛はなにやら事件に巻きこまれていき、事件の調査に乗り出すことに……。神隠しとも関係のありそうな4人の殺し屋が、藤兵衛のまえにたちはだかり、物語は意外な方向へと展開していく。リアルなグラフィックと毛筆風メッセージで、ひたすらシリアスなアドベンチャーだ。

↑顔にまかれた包帯がふわっふわっとほどけていく

→グラフィックもキレイでグッドですよグッド!

→首がごろんと……。不気味な雰囲気!

お話だけでもいいですか? 〈コナミの目玉ソフト、その後のうわさ〉先月このコーナーのコナミの目玉ソフトの一件、少々新しい「うわさ」を耳にしたのでちょっと紹介。まだ、はっきりした話ではないけれど、今年の夏ごろ、激ペナIIが出るといううわさだ。コナミさんに問い合わせてみても否定はしなかったので、どうやら本当!? 火のないところに煙はたたないともいうしね。

MSXの画面がなくても

COMING SOON

新作発売予定表をちょっぴりガイド

水滸伝(すいこでん)

●対応機種：MSX2／2＋●媒体：未定●VRAM：未定●価格：未定●ジャンル：シミュレーション●発売：光栄より夏(6～8月)ごろ発売予定。

光栄といえば、ウォーシミュレーションゲーム。その光栄からしばらくぶりに新作が登場する。PC88などで、すでに人気を得ている『水滸伝』だ。

相手の国を占領して、国を統括していくだけのシミュレーションとは違い、領地を増やしつつも、自分自身をみがき、最終的には宋国の腐敗の原因となっている賊臣を倒すことが目的となる。ただし、そのためには強い人物を仲間につけ、皇帝の勅命(ちょくめい)が下りるようにならないと敵の本拠地にはいけないのだ。

シナリオも4編用意され、シナリオごとに主人公を含むキャラクタの人数も違ってくる。シナリオによっては、最大で7人までのマルチプレイも楽しめるのだ。アニメーション処理やセリフも豊富で、グラフィックもなかなか。また、キャラに対するパラメータも多く、リアルにプレイできるのだ。

(写真はPC88版)

ヴァリスII

●対応機種：MSX2／2＋●媒体：ディスク●VRAM：128K●価格：未定●ジャンル：アクション●発売：㈱日本テレネットより夏以降の発売予定。

創刊当時からの読者はおぼえているとう思うが、本誌創刊号で、マップをバーンと載せて攻略したアクションゲーム『ヴァリス』の続編が登場。

前作は、かわいい女の子が主人公で、不気味な各面を軽快にジャンプしつつ、剣を振りまわして敵をなぎ倒してつき進むアクションゲームだった。今回も、前作同様のスカッと楽しめるアクションゲームになっている。

MSX版の前にも、PC88、PC98などでも発売される予定になっている。前作のMSX版はPC88などからの移植で、PC88版などにあったビジュアルシーンなど、多少省略されていた部分というのがあったが、今回は、他機種ともまったく同じ内容で出すということだ。そのためディスク3～4枚組という大作だ。

アクションゲームの大好きなキミにはもってこいのゲームだ。

(写真はヴァリス、MSX版)

信長の野望　戦国群雄伝

●対応機種：MSX2／2＋●媒体：未定●VRAM：未定●価格：未定●ジャンル：シミュレーション●発売：光栄より夏(6～8月)ごろ発売予定。

光栄期待の新作、2本目は『信長の野望　戦国群雄伝』だ。

戦国時代の日本を舞台にした、やっぱりウォーシミュレーションゲームだ。従来の『信長の野望』と違っているのは、武将に、戦国大名だけではなく、家臣も加わったというあたり。家臣を含む、すべての武将が兵を持っているのだ。これは、やはり光栄から発売されている『三国志』と同じ構成だ。日本を舞台にした『三国志』という感じで楽しめてうれしい。

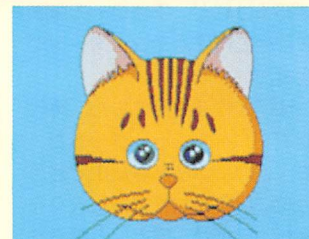
また、コマンドのシステムが今作ではかわっている。今までのような、ひと季節やひと月にひとつのコマンドというのではなく、コマンドによって、実行する行動力というものが決められている。ひと月の間に何度も実行できるコマンドがあれば、何か月もかかって1回だけ実行するコマンドもあるというシステムだ。舞台は近畿、四国などの38か国だけど、楽しさは十分だ。　(写真はPC88版)

ホワッツマイケル

●対応機種：MSX2／2＋●媒体：ディスク●VRAM：128K●価格：未定●ジャンル：アドベンチャー●発売：マイクロキャビンより5月発売予定。

漫画やテレビアニメで人気のキャラクタ、猫のマイケルがゲームの世界にもデビューした。

マイケルが、ちょっと外出している間に、奥さんのポッポがいなくなってしまった。マイケルは、ポッポを探しに出かけるのだった。

途中、原作ではおなじみの人物や猫など、あらゆる人(猫)の話を聞いて、ポッポの行方を探し出すのだ。これらの人物も、原作同様ゆかいで楽しい人たちばかりで、ついつい目的の「ポッポ探し」もおろそかになりがち。「ポッポ探し」とはまったく関係ないような事件などにも巻きこまれるけど、それもゲーム上必要だし、楽しいのでばんばん解決していこう。

ゲームは、コマンド選択式のアドベンチャーなので、いきづまってもいろいろやっていれば必ず脱出できる。難しさがどうとかよりも、マイケルのかわいさや、シナリオのおもしろさを満喫しよう。

(写真はPC98版)

お話だけでもいいですか?

〈新作の予定に変動あり!〉本誌3月号でも紹介した、エニックスの『アンジェラス』。じつは発売のほうがかなりおくれてしまっている。どうやら発売は4月の下旬ごろらしい。ほかにも、エッチソフトとは思えない人気の『ポッキー』(ポニーテールソフト)も発売がおくれている。こちらも4月中には発売されるということだ。おくれているソフトたち、はやく出てこい!

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。 COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。
無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■本とソフト

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月	1日	ポップレモン(D)/チャンピオンソフト/6,200円
	8日	◑ディスクステーション4号(D)/コンパイル/1,980円♪
	10日	モンモンモンスター(R)/ホット・ビィ/6,800円♪
	上旬	釣りキチ三平 釣り仙人編(R)/ビクター音楽産業/8,200円
	上旬	GCALC(D:要ハルノート)/ハル研究所/14,800円
	上旬	パチプロ伝説(R)/ハル研究所/5,800円
	上旬	ディガンの魔石(D)/アーテック/8,800円
	上旬	はっちゃけあやよさん(D)/ハード/3,800円
	上旬	エントフューラー(D)/全流通/6,800円
	14日	幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	15日	ラプラスの魔(D)/ハミングバード/7,800円
	16日	プライベート・スクール(D)/エルフ/6,800円
	中旬	⊕ファミスタホームランコンテスト(D)/ナムコ/3,200円♪
	中旬	首斬り館(D)/BIT²/8,800円
	中旬	怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9,800円♪
	21日	ぎゅわんぶらあ自己中心派2(R)/ゲームアーツ/6,800円♪
	22日	●三つ目がとおる(R)/ナツメ/7,800円
	下旬	アンジェラス(D)/エニックス/8,200円♪
	下旬	魂斗羅(R)/コナミ/5,800円
	下旬	テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	下旬	タウヒード(D)/チャンピオンソフト/7,200円
	下旬	KUMIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円
	下旬	NORIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円
	下旬	KYOKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円
	?	⊕ミッドガルツ(D)/ウルフチーム/12,800円♪
	?	マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9,800円
	?	ポッキー(D)/ポニーテールソフト/6,800円
	?	天九牌(D)/スタジオパンサー/6,800円
	?	まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	?	死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/9,800円
5月	8日	MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/390円
	8日	◑ディスクステーション初夏号(D)/コンパイル/4,800円♪
	上旬	リップスティックADV(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/6,800円
	中旬	シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円♪
	中旬	カオスエンジェルス(D)/アスキー/価格未定
	25日	MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑥(本)/徳間書店/780円
	25日	●MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑥(D)/徳間書店/4,800円
	下旬	田代まさしのプリンセスがいっぱい(D)/ハル研究所/6,800円
	下旬	雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円
	?	ミッドガルツSIDEA(D)/ウルフチーム/8,800円♪
	?	ミッドガルツSIDEB(D)/ウルフチーム/8,800円♪
	?	ホワッツマイケル(D)/マイクロキャビン/価格未定
	?	T&Eマガジンディスクスペシャル2(D:タケルでのみ販売)/T&Eソフト/価格未定
	?	ワークスGT(仮称)(D)/BIT²/価格未定
	?	●PLAY#ミュージック(本)/徳間書店/1,200円
6月	8日	MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日	◑ディスクステーション5号(D)/コンパイル/1,980円♪
	10日	ファンタジーIII(D)/ボーステック/9,800円♪
	下旬	ビバラスベガス(D)/ハル研究所/6,800円
	?	⊕プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/価格未定♪
	?	めいず君(D)/㈱日本テレネット/5,800円
	?	●ワンダーボーイII(R)/日本デクスタ/7,800円
	?	ガンシップ(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
7月以降発売日未定		ガウディ(D)/ウルフチーム/価格未定
		信長の野望 戦国群雄伝(媒体未定)/光栄/価格未定
		水滸伝(媒体未定)/光栄/価格未定
		シャティ(D)/システムサコム/8,800円
		白と黒の伝説(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
		ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
		ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
		ローグ・アライアンス(D)/スタークラフト/9,800円
		メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円♪
		ゾイド2(R)/東芝EMI/価格未定
		センターコート(D)/ナムコ/価格未定♪
		私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		内山亜紀の超番外編(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		制服図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		蝶類図鑑I(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		ヴァリスII(D)/㈱日本テレネット/価格未定
		テラクレスタ(R)/日本物産/7,800円
		シルヴィアーナ(D)/パック・イン・ビデオ/価格未定
		エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
		ロードス島戦記(D)/ハミングバード/9,800円
		アグニの石(D)/ハミングバード/6,800円
		美少女コントロール(D)/ハード/6,800円
		殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
		ウルティマII(D)/ポニーキャニオン/7,800円
		ウルティマV(D)/ポニーキャニオン/価格未定
		JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
		棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
		D.Cコネクション(D)/リバーヒルソフト/9,800円
		ハイディフォス(D)/ヘルツ/7,800円
		パイレーツ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		サイレントサービス(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定

この情報は3月27日現在のものです。

FAN CLIP

いろんな顔した遊びの大群が蒲田から行進してやってくる

namco ナムコット事業部

ナムコのＭＳＸ関係はナムコット事業部ナムコット事業課のこの２人だけで取り仕切っている。左が吉積信さん、右が河野光一さん。河野さんは「ゼビ文字」の考案者でもある

「ここ数年、ナムコはMSXから離れていたんですが、去年のはじめころ、私が強く希望して、またMSXに力を入れることになったんです」と語る河野さんは、知る人ぞ知る「ファミコンの河野名人」だ。

去年は『リターン・オブ・イシター』、『ゼビウス』の2本を出し、今年は『ファミリースタジアム』をはじめ、たくさんのソフトを予定している。MSXでの当面の目標はコ〇ミ。ファミスタあたりで抜くのをねらっているという。

現在、ナムコのMSX関係のほとんどすべては河野・吉積コンビが仕切っている。企画、広報、販売促進、営業、生産管理……プログラミング以外はすべて2人だけでやっているそうだ。

ナムコの人気ゲームをMSXに移植していくのはもちろん、MSXオリジナルの企画にも意欲的だ。ファミコンで人気のあったワルキューレのオリジナルRPGやレーシングゲーム……「今年は１年のトータルで10本くらいは出したいと思っています。まだ秘密ですが、年末にはアーケードからの移植で４メガROMを使ったすごいやつを出しますよ。それから、歴史シミュレーションゲームとか戦闘ゲームとか学習ソフトもやってみたい」(河野さん)。そばで吉積さんが「歴史シミュレーションは強いところがもうあるからむずかしいですよ」なんて進言したりしている。

今、ワルキューレのRPGの企画も進めているところで、河野さんが線を引き、吉積さんが色をぬったマップが広げられていた。そこに、数日後に発売予定の『パックマニア』のサンプルが来て、BGMに2音変なところがあることがわかった。「これで発売日が2、3日ずれちゃいますね」と吉積さんがつらそうにいう。ソフトの発売日が遅れる現場にはじめていあわせたクリッパーであった。

「パックマニア」のサンプルをチェックしながら、企画中のワルキューレのRPG用マップとキャラクタデザイン案(一般募集したら500通以上来たんだそうだ)を検討する河野・吉積コンビ。たまたまいあわせた女性は、「ファミスタギャル」として売り出し中の崎山かよこさん

営業本部ビルの外観。なんとなくカートリッジみたい

本社ビル一階の受付ロボット。うしろにはお茶くみロボットもいる

ナムコット事業部のある営業本部の一階ホール。まるでゲームセンターのような空間

EDITORIAL WEATHER

消費税が4月

からはじまる。おかげでMファンは本体価格388円、販売価格400円という不思議な値段になってしまった。こういうのを内税という。ところが、ソフトのほうは外税になるらしく、価格は今までと同じで、買うときに3パーセント上乗せされる。つまり、基本的に5800円のソフトは5974円で買うことになる。税金174円。なんだかものを買うたびにチャリティーをやっているような、変な感じ。若くして税金に悩むことになる読者の意見を聞いてみたいものだ。

〈お知らせ〉

本年４月１日から消費税法が適用されることになりました。本誌の定価につきましては本号より消費税こみとなりますので、ご理解のうえ、今後ともご講読をお願い申しあげます。

編集部

次号6月号は 強烈なゴールデンウィークが過ぎたあとのけだるさのなか **5月8日発売！**

AD INDEX

PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社 EDITOR＝髙橋成年 EDITOR IN CHIEF＝北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之 SENIOR EDITOR＝渋谷隆 EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋上村治彦＋永吉敏男 ASSISTANT EDITORS＝太田雅季＋尾上全利＋白戸知巳＋神保郁雄＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司＋諸橋康一 STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫 CONTRIBUTOR＝田祟由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋堀川浩司＋横川理彦＋星野博和〈制作〉ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄 EDITORIAL DESIGNERS＝福島ひろみ＋今野文恵＋柳沼健＋小松雅彦＋奥川奈津子＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋鈴木潤＋阿部真司＋井沢俊二＋高田亜季 ILLUSTRATORS＝島浦孝全＋高木祐一＋青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ＋市川誠＋尾台誠＋成田保宏 COVER ARTISTS＝中野カンフー／＋椿嘉光 COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成 FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・佐々木のり子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉PRINTER＝大日本印刷株式会社

ASCII
ASCII CORPORATION

夢がひろがる。僕がひろがる。MSX

可能性を標準装備。

「僕はクリエイターだ」

驚異的なパフォーマンスを誇る実数型BASICコンパイラ「MSXべーしっ君」がMSX2+対応になって新登場。15〜20倍という実行速度はそのままで、MSX2+の新しいスクリーンモードやスクロール命令をサポート。わかりやすいマニュアルと迷路などのサンプルソフトも付いて、いっそう使いやすくなりました。

MSXをより使いこなすための

MSXべーしっ君ぷらす

MSXべーしっ君 ぷらす
価格6,800円(送料400円)
■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■ MSX、MSX2、MSX2+ ■MSXべーしっ君ぷらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。 ■製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

好評発売中

「僕はプログラマーだ」

日本語MSX-DOS2は完全に日本語に対応。また、RAMディスクの機能も持っていて、高速なアクセスができます。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能を持っているので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり取りすることができます。日本語MSX-DOS2はMSXに新しい環境を提供します。

MSXのための新しい環境を提供する

日本語MSX-DOS2

日本語MSX DOS2 128KB RAM内蔵
価格34,800円(送料1,000円)
■128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■ MSX2

日本語MSX DOS2 価格24,800円(送料1,000円)
■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■RAM128Kバイト以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256 ■写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプ

「僕はネットワーカーだ」

一人でパソコンに向かってもつまらない。パソコン通信を利用すれば、あなたの世界は広がります。MSX-TERMは高速・高機能そして使いやすい通信ソフトウェア。XMODEMやTransItによるデータ転送をサポートし、マクロ実行機能や逆スクロール、簡易エディタ機能などにより、快適なパソコン通信をお手伝いします。

コミュニケーションの世界を広げる

MSX-TERM

MSX TERM
価格12,800円(送料1,000円)
■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■ MSX2■日本語MSX-DOS2対応■RS-232C対応■パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

[MSX-TERMの電話帳画面]

■表示価格に、消費税は含まれておりません。
■MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2、MSXべーしっ君ぷらす、MSX-TERMはアスキーの商標です。■DOS2対応のMSX-DOS TOOLS、MSX-S BUG、MSX-Cver.1.1など順次開発中
■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部 FAN 係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

戦争につけるクスリはない。

地球平和のためならば暴れることも正義となる

次世代バイオレンス・フィーチャー「魂斗羅」──'89年4月、宣戦布告

一度、火の着いた戦争は止められない。全てが燃え尽きるまで。
コントラは本能を目醒めさす導火線と、
それを鎮めさせる舞台の、両面の危険性をはらんでいる。
どちらも、アブナイ…………

週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に!

MSX・FAN 1989 MAY 5月号
平成元年5月10日発行 第3巻第5号（通巻26号） 第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 髙橋成年
発行 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価400円（本体388円）

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—5